

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

DEUS
EX:

истинное лицо
Ion Storm

ИГРЫ



Legend of Dragon Baldur's Gate 2 NFS: Motor City
UEFA Euro 2000 The World Is Not Enough

DIABLO II

Ground Control
Shogun Soulbringer Vampire

ПРОХОЖДЕНИЯ

0 100071 7

Там, где образ обретает четкость



SyncMaster 700 IFT/900 IFT



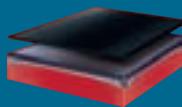
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi – простота и удобство в подключении и настройке.



Удобная, эргономичная выдвижаемая панель настройки.



Теневая маска
с горизонтальным шагом **0.20 мм** позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие
Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма
внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка
SAF-11 – обеспечивает улучшенную фокусировку.

SAMSUNG

ELECTRONICS

DYNALFLAT™

Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT/900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.

Мониторы SyncMaster 700 IFT/900 IFT – лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость

Новейшая разработка компании Samsung – электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения – недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости

DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета

Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска

Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом

Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки – оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение

Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы.

Безопасность

Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO'95, TCO'99, Blue Angel.

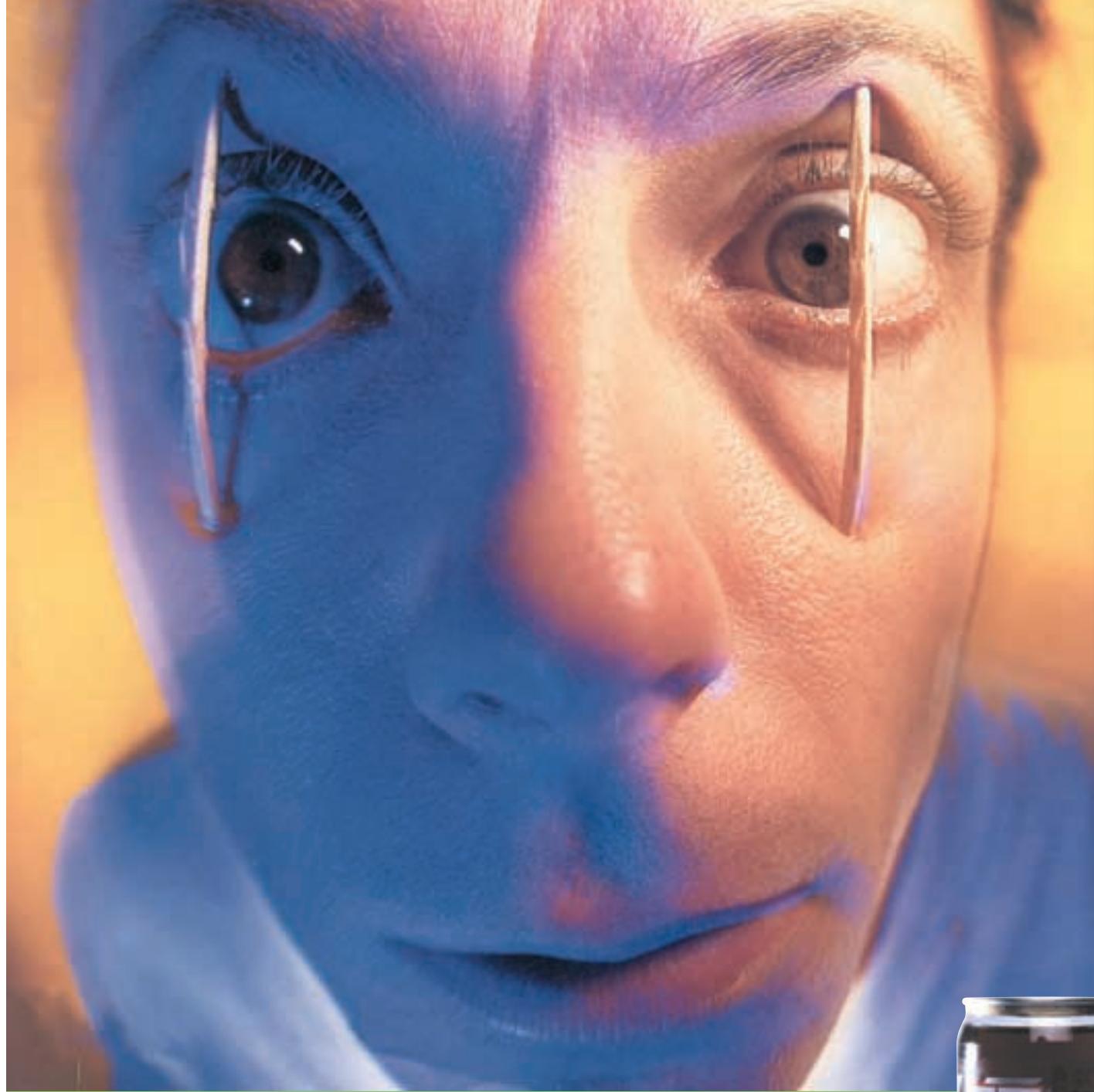


Офис компании Самсунг Электроникс РУС в Москве: www.samsung.ru

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Фирменный магазин 208 1654, 211 0166, 110 4873; Формоза 234 2164; X-Ring 978 2602, 719 9580; Оди 232 3009; Рокко 213 8001; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Elko 234 9939; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 913 3959; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Altair 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC-CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 3216; Aura Computer 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Новосибирск (3322) Ната 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов-на-Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системы 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-кг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510; Омск (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 41 5234; Элекск-ком 72 7240; Ижевск (3412) Элми 23 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такс-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 47 2482; Пермь (3422) ИВС 46 6594; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361

ХАКЕР НОЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



ХАКЕР

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

ГДЕ КУПИТЬ?



Напиток ХАКЕР всегда можно купить:

На всех заправках ВР в Москве и области
В клубах: Вирус, Эстакада, Слава, Вокзал, Сова, Паутина, Титаник, Территория,
Протон, Радио Га-Га, Bells
В компьютерных клубах: Орки, Лавина, Остров "Формоза", Гейм Сити
В фитнес-клубе "Марк Аврелий"

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930

www.tigerdrink.com



СОДЕРЖАНИЕ



DIABLO 2

DIABLO 2



DIABLO 2



Журнал «Страна Игра»
зарегистрирован
в Министерстве Российской
Федерации по делам печати,
телефонов и средствам
массовых коммуникаций
ПИ № 77-1906 от 15.03.2000

032

DIABLO 2

Наверное,
я буду необъективен.
Да что там «наверное» —
могу поручиться,
что беспристрастного отно-
шения к Diablo II в этой
статье вы не найдете.

DEUS EX



042

SHOGUN

В наши дни любой уважающий
себя человек должен
владеть несколькими
иностранными языками.



040

DEUS EX

После неперевариваемой
Daikatana очень не логично бы-
ло бы ждать от Deus Ex каких-
то чудодейственных свойств.
Однако мы все равно ждали.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

PC	Baldur's Gate 2	16	Need for Speed: Motor City	24	Vampire The Masquerade: Redemption	86	MotoGP	30	Pod II	31
	Clive Barker's Undying	22	Pod II	31	Red Faction	44	Red Faction	26	Sacrifice	20
	Deus Ex	40	Red Faction	26	FIFA Euro 2000	42	Sacrifice	20	Spawn	31
	Diablo II	32	Sacrifice	20	Legend of Dragoon	42	The World Is Not Enough	8	Wacky Racers	30
	FIFA Euro 2000	44	Shogun	42	The World Is Not Enough	72	Timesplitters	28	N64	
	Ground Control	76	Shogun	72	PS2	72	DC		Paper Mario	29
	Halo	12	Soulbringer	82	Clive Barker's Undying	82	Baldur's Gate 2	16	The World Is Not Enough	8
				8	Ground Control	76	Ground Control	76		

004 НОВОСТИ NEWS

004 Индустриальные новости
005 Игровые новости

008 ХИТ?

008 The World Is Not Enough
012 Halo
016 Baldur's Gate 2
020 Sacrifice

022 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

022 Clive Barker's Undying
024 Need for Speed: Motor City
026 Red Faction
028 Timesplitters
029 Paper Mario
030 MotoGP
030 Wacky Racers
031 Spawn
031 Pod II

032 ОБЗОР REVIEW

032 Diablo II
040 Deus Ex
042 Shogun
044 UEFA Euro 2000
046 Legend of Dragoon

052 ОНЛАЙН

052 D.O.L.S.E.R. «или я слышу МИМОВ»
054 Shattered Galaxy
055 Игровой Инфо-Интернет
056 Ты, я и модем

058 X-FILES

058 K-D Lab — от мала до велика

062 УГОЛОК ГОБЛИНА

062 Краткий словарь необходимых QUAKE-понятий

066 ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ**070 КОДЫ****072 ТАКТИКА TAKTIX**

072 Shogun
076 Ground Control
082 Soulbringer
086 Vampire The Masquerade: Redemption

092 ПИСЬМА LETTERS

Компания «GAME LAND» приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР»
E-mail: dmitri@gameland.ru



Подписка
во всех
отделениях
связи
России и СНГ!

Подписной индекс в
«Объединенном каталоге 2000»
«Зеленый каталог»
«СИ» — 88767,
«СИ+CD» — 86167

Подписку
на журналы "Страна Игр", "Хакер"
и "Official PlayStation Россия"
в Германии, Англии, Франции,
а так же в других странах
Западной Европы можно оформить
по адресу www.pressa.de

Зарубежная подписка в других странах
оформляется через фирмы — партнёры ЗАО
"Международная книга - Периодика" или
непосредственно в ЗАО "МК-Периодика"
тел. (095) 238-14-85, 238-46-34;
факс: 238-46-34
E-mail: info@mkniga.msk.ru
Internet: <http://www.periodicals.ru>
<http://www.mkniga.ru>

HALO**SACRIFICE****СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

2 обложка	Samsung	037	Zyxel
3 обложка	Техмаркет	045	Formoza
4 обложка	1С	055	АБКП
001	Напиток «Хакер»	067	РОБОТ
011, 015, 039	E-Shop	069	МузTV
013	Kazantip	071	Ergodata
017	Sasha Media	075	DVD-Shop
019	Beeline	093	OPRM
027	Multimedia Club	095	Журнал «ХАКЕР»
029	Allods		

ИЗДАТЕЛЬСТВУ GAMELAND

требуется главный редактор журнала
«Мобильные Компьютеры».

Требования:
— высокий уровень знания тематики
— хороший разговорный и письменный английский
— опыт работы
— от 25 лет.

Резюме отправлять по адресу
dmitri@gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru изатель
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный
редактор
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru заместитель
главного редактора
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн
Эммануил Эдик emik@gameland.ru корреспондент в США
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-мастер
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

ART

Михаил Огородников michel@gameland.ru арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайнер
Иван Солякин ivan@gameland.ru дизайнер

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделение
Ерванд Мовсисян техническая поддержка

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru коммерческий
директор

Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Самвел Анташян samvel@gameland.ru

тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» учредитель и изатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Игорь Натпинский Глеб Маслов служба
безопасности и связи
с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
Web-Site <http://www.gameland.ru>
E-mail magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
<http://www.aha.ru>; телефон: 250-4629

GAMELAND MAGAZINE

Game Land Company publisher
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director
phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страна Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страна Игра» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: Михаил Огородников

Издательство «Гейм Лэнд»

приглашает

web-мастеров

художников векторной графики

flash-аниматоров

web-редакторов

для хорошо оплачиваемой работы в Интернете и журналах «Хакер» и «Страна Игра»

Свои резюме и работы прсылайте по e-mail

webauthors@gameland.ru

ЭКСПЕРТЫ:

Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

Новости игрового мира



Сколько бы мы не жаловались вам на то, что летом новостями в игровой индустрии находятся в настоящем дефиците, событий от этого не прибавляется. До самого конца августа, когда Nintendo должна показать в Японии свои супер-системы GameBoy Advance и Dolphin, у нас не предвидится ни одного по-настоящему крупного события в игровом мире. На воде тиши да гладь, и лишь редкими волнами накатывают немножко глуповатые слухи о грядущем поглощении Eidos очередной мега-корпорацией, а может быть, и давно знакомыми нам EA или

Infogrames. Тем временем большинство чиновников крупнейших издательств уже отгуляли свои отпуска и в плотную приступили к процессу формирования линеек своих продуктов на начало осени. Особенно заметным этот процесс стал в Японии, где, как известно, вся игровая индустрия как на ладони, и где ни одна тайна не укроется от пристального взгляда гигантских еженедельных игровых журналов, тираж которых зачастую превосходит, например, тираж СИ в десять-пятнадцать раз. Так уж получилось, что на этот раз мы будем кормить вас не только стопроцентными фактами, но и кое-какими слухами, неподтвержденными, но вполне правдоподобными. А каким из них верить, решайте сами...

МОЩНЫЙ СТАРТ DIABLO II

PC Если бы репутацию игровой компании можно было измерять, выстроив в высоту проданные ею коробки с нетленными хитами, то у **Blizzard**, с ее доползшим наконец до магазинов шедевром **Diablo II** были бы все шансы выстроить небоскреб высотой больше, чем рейтинг нашего президента. Но цифры про-даж говорят сами за себя: в первый же день продаж гей-меры смели с полок 130 тысяч копий долгожданного "дубла". Всего же первоначальный заказ партнеров **Hayes** на **Blizzardon'skое** творение составил более двух миллионов экземпляров. Для **Blizzard** это рекордное коли-чество, причем даже **StarCraft'a** было в свое время за-казано лишь немногим больше шестисот тысяч экзем-пляров. Так что теперь у **Diablo II** есть все шансы побо-роть **Sims** в годовых чартах продаж...

RARE РАБОТАЕТ НАД DOLPHIN

Что за бессмыслица, спросите вы. О том, что ближайший к **Nintendo** независимый разработчик имеет планы выпускать игры на новой приставке **Dolphin**, знают, конечно же, абсолютно все. Однако сегодня у нас появилась интересная информация о том, что на этот раз английские разработчики планируют не только поддержать **Nintendo** в ее начинаниях, но и участвовать в самой премьере приставки, которая произойдет 26 августа в Токио. На спектакль выставке **Nintendo SpaceWorld 2000**, в которой, напомню, принимают участие исключительно сама **Nintendo** и ее партнеры, **Rare** планирует представить сразу два проекта на **Dolphin**. Первым станет уже давно ожидавшаяся адвенчура с участием диснеевского **Mickey Mouse**, о выходе которой на следующей консоли от **Nintendo** **Rare** и **Disney** заявили еще в прошлом году, а вторым - некое творение команды, создавшей **Golden Eye** и **Perfect Dark**. Игра с Микки Маусом в главной роли наверняка станет

<http://www.gameland.ru>

хорошим ответом **Nintendo** на аналогичный проект, готовящийся на **PlayStation2** издательством **Square**. Кстати, по слухам, компания **Nintendo** уже практически определилась с названием приставки - она, скорее всего, или сохранит свое текущее название или сменит его на **Nintendo StarCube**. Впрочем, не исключено, что в последний момент эти планы уступят место какой-либо другой, более сильной марке. Кстати, **Ultra 64** звучала совсем неплохо...

ПЕРВЫЕ ВЕСТОЧКИ OTIMELINE

Возможно, вы помните, что около полутора лет назад мы писали о том, что знаменитый писатель Майкл Крайтон (автор нашумевшего «Парка Юрского Периода») решил пойти по стопам Тома Клэнси и образовал свою собственную игровую студию. Приняться, тогда мы подумали, что дальше за-



мыслов дело не пойдет, и жестоко ошибались. Похоже, Крайтон уделяет этому своему проекту гораздо больше внимания, чем казалось. Более того, он решил отдать на растерзание разработчикам свой последний фантастический роман *Timeline* (который из-за плохих результатов "Тринадцатого Всёна", также снятого по роману Крайтона, никто экранизировать не решался). *Timeline* - интересная, закрученная история про путешествия во времени, в которой несколько студентов отправляются в средневековую Францию, чтобы спасти профессора, затянутого в

СВЕЖЕПРИОБРЕТЕННАЯ НЕЗАВИСИМОСТЬ ВСЕХ ДВЕНАДЦАТИ ИГРОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КОМПАНИИ SEGA СТАЛА ОСНОВНОЙ ТЕМОЙ для обсуждения в среде журналистов. Не остаемся в стороне и мы...

пичину времени. Игра по мотивам *Timeline* должна выйти уже в декабре. Она будет представлять собой уникальный (по мнению ее создателей, разумеется) сплав *Action* и *Adventure* с "интуитивным" управлением. Сложно пока представить, что же агенты Крайтона имели в виду, однако уже первые скриншоты впечатляют настолько, что можно несколько отвлечься от диких мыслей о "Myst со стрельбой" или о "Quake с point-and-click интерфейсом". В одном из ближайших номеров обязатель но приглядимся к проекту внимательнее...

SONIC TEAM И ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ НЕЗАВИСИМОСТЬ

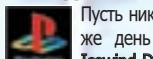
Восьмое подразделение по исследованиям и разработке компании *Sega*, более известное под именем *Sonic Team*, которое в результате реорганизации *Sega* отпочковалось от материнской компании и теперь ведет вполне самостоятельную творческую и финансовую жизнь, за последние недели не раз умудрилось попасть в заголовки новостей. Во-первых, как и всякая солидная компания *Sonic Team* обзавелась www-сайтом www.sonictteam.com, где теперь на манер сайта www.shenmue.com можно будет узнавать обо всех последних новостях из жизни *Sonic Team*. Во-вторых, лидер команды *Yuji Naka* отличился нес-



колькими весьма своеобразными высказываниями на счет своих перспектив работы на нескольких платформах, по-зверски искривив PlayStation 2, но зато весьма дружелюбно высказываясь о Nintendo *Dolphin*, видимо, в ответ на интервью *Shigeru Miyamoto*, в котором игровой мастер заявил, что его любимой игрой в настоящий момент является *Naka's Samba de Amigo*. В довершение к чему на прямой вопрос журналиста о том, не хочет ли *Sonic Team* делать игры на *Dolphin*, тот ответил "А почему бы и нет?". Впрочем, не стоит надеяться на подобную перспективу, ведь несмотря на внешнюю независимость, *Sonic Team* все еще находится в 100% владении *Sega*. Последней же хорошей новостью стала премьера рекламного ролика *Sonic Adventure 2*, который впервые был показан на E3, а теперь выложен и на наш демо-диск. *SA2* создается американским подразделением *Sonic Team* (не *Sega*, а именно *Sonic Team*) в славном городе Сан-Франциско, который и вдохновил создателей сиквела на некоторые дизайнерские новации в игре. Выход же проекта запланирован на первую половину 2001 года. Судя по всему, разработка игры ведется не более года, поскольку даже в навороченном ролике нам в течение двух минут показывают разные кусочки всего лишь трех уровней, из которых на двух перед нами предстает сам *Sonic*, а на третьем хозяйничает *Knuckles*.

ПЕРЕДОЗИРОВКА RPG

Пусть никого не удивляет выход в один и тот же день таких, например, шедевров как *Icwind Dale* и *Diablo II*, ведь в Стране Восходящего Солнца и не такие ужасы происходят. Там сейчас начинается настоящая война из изголодавшегося по хитовым новинкам фаната ролевых игр. В сражении принимают участие, прежде всего, компании *Square* и *Enix*, со своими "вероятками"



В Японии сейчас начинается настоящая война за изголодавшегося по хитовым новинкам фаната ролевых игр. В сражении принимают участие, прежде всего, компании *Square* и *Enix*, со своими "вероятками" *Final Fantasy IX* и *Dragon Quest VII*. В свою очередь *SEGA* подготовила фанатам RPG еще пару приятных сюрпризов: ровно между появлением *FF9* и *DQ7*, то есть 3 августа, в свет выйдет давно ожидавшаяся *Grandia II* от *GameArts*. А следом за ней, 14 сентября, появится в продаже не менее долгожданная "летучая RPG" *Eternal Arcadia*.

Final Fantasy IX и *Dragon Quest VII*. Причем, несмотря на весьма прохладные их отношения между собой, все-таки обеим удалось развести свои мега-проекты хотя бы на полтора месяца, чтобы у несчастных игроков не возникло крамольной мысли купить не обе игры, а лишь один из двух нетленных шедевров. Создатели *DQ7* уже успели обозвать *FF9* всякими нехорошими словами, из которых следует, что это вообще не RPG, а сборник слегка интерактивного контента с диковинными роликами, в то время как в "настоящем ролевом" сериале *Dragon Quest* этой мерзости не будет вообще никогда. Да и вообще решение перейти в 3D для разработчиков из *Enix* было "крайне болезненным". Но самый веселый момент в том, что оба издательства своими конкурирующими продуктами все равно работают на машину *Sony*. *Final Fantasy IX* в день своего выхода 7 июля будет продвигать новинку *Sony* - уменьшенный вариант *PlayStation*



- *PSone*. *Dragon Quest VII* же в свою очередь в день своего выхода 26 августа будет активно призывать игроков воздержаться от посещения выставки *Nintendo SpaceWorld*. Компания *SEGA* подготовила фанатам RPG еще пару приятных сюрпризов. Ровно между появлением *FF9* и *DQ7*, то есть 3 августа, в свет выйдет давно ожидавшаяся *Grandia II* от *GameArts*. А следом за ней спустя такие же стандартные полтора месяца (которые отводятся на прохождение игры), то есть 14 сентября в свет выйдет не менее долгожданная "летучая RPG" *Eternal Arcadia* (в Америке *Skies of Arcadia*). Кстати, игра будет поставляться на двух GD-ROM дисках, что в тео-



рии практически эквивалентно *Square*'ским четырем CD-ROM, отведенным на кучу супер-роликов. В добавок ко всему, выход игры будет украшен и появлением шикарного подарочного издания по цене около 100 долларов с массой всевозможных сувениров. И *Grandia II*, и *Skies of Arcadia* появятся на английском языке уже в этом году. Ну а чтобы всего этого не показалось мало, *SEGA* 21 сентября выпустит еще и ремейк второй части сенсационно популярного сериала *Sakura Wars* (неожиданно превратившегося, кстати, в одну из любимейших игр нашей редакции). И это несмотря на языковой барьер. Так что теперь дело за малым: попробовать откопать время, чтобы во все это великолепие сыграть. Что будет, ох, как непросто. А тут еще и слухи о том, что вторая часть *Shenmue* непременно будет готова уже к концу года...

**AKclaim****ПРОБЛЕМЫ АМЕРИКАНСКИХ ИЗДАТЕЛЬСТВ ПРОДОЛЖАЮТСЯ**

Игровую индустрию США продолжает лихорадить. Одновременно два крупных американских издательства - **Acclaim** и **Midway** - объявили о начале сокращения своих штатов. Первым объявил о таком непростом решении **Acclaim**, заявив о своих планах распустить принадлежащую ему европейскую команду **Probe Software** - авторов таких игр, как **Extreme G** и **Re-Volt**. Вместе с формальным прекращением ее деятельности **Acclaim** пришлось также закрыть и разработку некоторых двух неназываемых проектов. Тем не менее, основной костяк команды все-таки продолжит работать на **Acclaim**, разрабатывая для него игру под названием **Ferrari GP**. В свою очередь издательство **Midway**, которому, в отличие от **Acclaim**, до последнего времени все-таки удавалось сохранить свою прибыльность, без объяснения причин также уволило довольно внушительную часть своих сотрудников. Однако, сокращения в **Midway** носили далеко не локальный характер, а затронули все до единого подразделения компании. А тем временем все еще относительно процветающее американское издательство **TNQ** объявило о том, что оно намерено активно бороться за свою независимость в свете внушительного падения цены на ее акции. Стоит отметить, что точно в такую же ситуацию весной этого года уже попало издательство **Activision**, которое до сих пор изо всех сил пытается из нее выйти. Именно для этих целей оно недавно было преобразовано в холдинг, что, по мнению ее менеджеров, должно будет сократить риск ее враждебного поглощения.

MD MIDWAY**ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ**

Борис РОМАНОВ

borisr@gameland.ru

SEGA И ЧЕРНЫЙ DREAMCAST

Итак, теперь это можно сказать уже официально. С сентября **Sega** полностью меняет свой американский имидж. Вместо оранжевого **Sega Dreamcast** на белом фоне мы теперь будем иметь дело с оранжевым же **Dreamcast** без всякой **Sega**, на черном фоне. Причем переменыкоснутся не только упаковки игр и приставок, но также рекламы и общего имиджа консоли, которая к выходу в США монстра по имени **PlayStation2** стремится стать настолько модной, насколько это вообще возможно. Той же цели послужит и долгожданный выпуск черного варианта самой приставки **Dreamcast** в комплекте с двумя суперпопулярными, хотя и немножко устаревшими спортивными играми **NFL2K** и **NHL2K** по весьма привлекательной цене в 220 долларов за весь комплект. Пусть это предложение наверняка и не вызовет массового ажиотажа, но для фанатов компании, чьи американские приставки всегда были черного цвета это настоящий подарок. Ну а первой игрой в новой "потемневшей" упаковке станет фантастично ожидаемый американцами **World Series Baseball 2K1**. Впрочем, игра действительно отличная. Такое весьма вероятно, что у **Dreamcast** появится и новый весьма стильный вступительный ролик, который вы сможете увидеть в том же видео **Sonic Adventure 2** на нашем СД.

GTA3 HAX-BOX И PS2

PC Издательство **Rockstar** на днях подтвердило, что разработка продолжения одного из популярнейших "угоночных" сериалов **Grand Theft Auto 3D** перекочевала с **PC** на более мощные и перспективные с точки зрения **Rockstar** консоли **X-Box** и **PlayStation2**. Впрочем, это совсем не значит, что на **PC** не появится **GTA3**, 4 и так далее. Ну а вместе с тем увлеченные перспективами новой машины **Sony Rockstar** и **Take2** показали, наконец-таки реальные скриншоты своих гоночных игр, которые на деле оказались не столь впечатляющими, как предполагалось. Впрочем, для нас это не в новинку. Встретимся через две недели!

MICROSOFT ПОКУПАЕТ BUNGIE

Корпорация **Microsoft**, стремящаяся укрепить свои позиции на игровом рынке в свете выхода в следующем году ее собственной игровой платформы под рабочим названием **X-Box**, объявила о том, что она намерена в ближайшее время присоединить к своей империи за неоговоренную сумму перспективную команду разработчиков **Bungie Software**. Выкупив двадцать процентов ее акций у компании **Take 2 Interactive**, **Microsoft**, тем не менее, оставила за ней все права на торговые марки **Myth** и **Oni**. Более того, в соответствии с достигнутым между ними соглашением, издательство **Take 2** после завершения сделки получит право на производство двух игр на разработанном командой **Bungie Software** движке игры **Halo**. Сам вышеизложенный проект, который все еще находится в разработке, и благодаря которому как раз и вырос в глазах инвесторов авторитет компании **Bungie**, теперь перешел в полную собственность игрового отделения корпорации **Microsoft**. И судя по всему, именно он будет удостоен чести стать одним из главных событий премьеры игровой платформы **X-Box**, которая, напомним, назначена на осень 2001 года.

Стоит отметить, что наибольшую выгоду из всего произошедшего получила именно команда **Bungie Software**, которая, практически не потеряв независимость, смогла привлечь к своим будущим проектам мощнейшего инвестора. Ну а смогут ли, в конце концов, окупиться вложения **Microsoft**, покажет только время.

**EIDOS ВЫСТАВЛЕН НА ПРОДАЖУ?**

С трудом переживающее переходный период и падение популярности принадлежащей ему торговой марки **Tomb Raider**, издательство **Eidos** объявило о том, что оно находится в процессе переговоров с третьей компанией, которые могут привести (а могут и не привести) к его скорому поглощению. Отказавшись назвать имя предполагаемого покупателя своего контрольного пакета акций, когда-то успешно спечатавшего европейской издательство заставило аналитиков и журналистов изрядно потрудиться над выяснением обстоятельств этой так и не состоявшейся пока сделки. К сожалению, на момент написания этой статьи никому так и не удалось выяснить имя претендента на владение **Eidos**. Однако уже сегодня можно с большой долей уверенности сказать, что в их число не входит ни **Electronic Arts**, ни **Havas** и ни **Infogrames**. Ну а произойдет ли в действительности слияние издателя сериала **Tomb Raider** с какой-либо третьей компанией, мы узнаем уже совсем скоро.

EIDOS**НОВОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ INFOGRAPHES**

Постоянно растущее французское издательство **Infogrames** объявило о своем приобретении еще одной компании - на сей раз американской **Paradigm Entertainment**, прославившейся своей работой с **Nintendo** над проектом **Pilotwings 64** и с **Electronic Arts** над гонкой **Beetle Adventure Racing**. И хотя условия этой сделки не разглашаются, из соответствующего пресс-релиза стало известно, что данную команду разработчиков **Infogrames** приобрело для активной разработки игр для **Nintendo Dolphin** и прочих игровых систем "нового поколения".



PS2 В ЕВРОПЕ ТОЛЬКО ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАКАЗАМ

Европейское отделение компании Sony Computer Entertainment на днях объявило о том, что оно приняло решение применить новую и по-своему рискованную тактику продвижения на рынок своей новой игровой платформы PlayStation 2. Как и было обещано на американской выставке E3, европейские игроки все-таки смогут приобрести 26 октября этого года новую консоль от Sony, пусть и не по необъявленной пока что розничной цене. Тем не менее, в свободную продажу в Англии, а быть может и во всей Европе, PlayStation 2 в этом году так и не поступит. Вместо этого всем желающим будет предложено в период с 14 августа оформить на нее предварительный заказ, который, правда, не будет гарантировать ее своевременного получения. Условия оформления заказа будут определять сами розничные торговцы, которые, судя по всему, начнут получать доходы от продаж PS2 уже этим летом, задолго до официального старта платформы в Старом Свете.

Что конкретно подтолкнуло Sony к такому непростому решению, естественно, никто точно не знает. Но уже сейчас стал очевиден тот факт, что его основной причиной стала нехватка мощностей корпорации Sony по производству достаточного количества своих новых приставок для удовлетворения в этом году потребностей европейского рынка в соответствующей продукции.

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ
НОВОСТИ

<http://www.gameland.ru>

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА РС

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY
2. THE SIMS	MAXIS
3. VAMPIRE:MASQUERADE REDEMPT.	ACTIVISION
4. BICYCLE BLACKJACK	EXPERT SOFTWARE
5. BICYCLE POKER	EXPERT SOFTWARE
6. BICYCLE SOLITAIRE-MULTI	EXPERT SOFTWARE
7. ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO INTERACTIVE
8. SHOGUN TOTAL WAR	ELECTRONIC ARTS
9. SIMCITY 3000 UNLIMITED	MAXIS
10.WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	DISNEY

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1. PERFECT DARK	NINTENDO	N64
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	DISNEY	PC
3. POKEMON TRADING CARD	NINTENDO	GB
4. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
5. THE SIMS	MAXIS	PC
6. LEGEND OF DRAGOON	SONY	PS
7. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS
8. WARIO LAND 3	NINTENDO	GB
9. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	N64
10.VAMPIRE	ACTIVISION	PC

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1. POKEMON YELLOW	NINTENDO	GB
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS	PS
3. SHOGUN: TOTAL WAR	EA	PC
4. WWF SMACKDOWN	THQ	PS
5. VAGRANT STORY	SQUARE	PS
6. EURO 2000	EA	PC, PS
7. POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
8. POKEMON RED	NINTENDO	GB
9. F1 2000	EA	PC, PS
10. POKEMON STADIUM	NINTENDO	N64

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

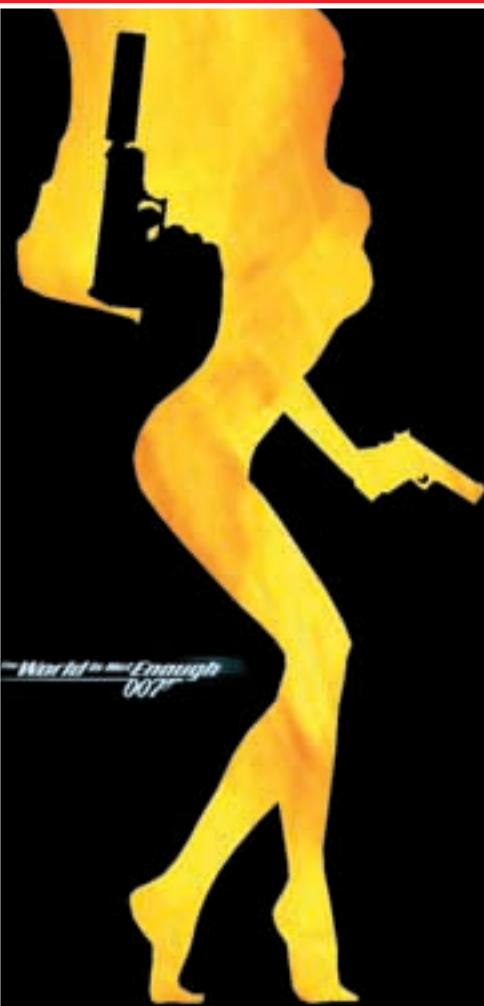
1. SHUTOKOU BATTLE 2	GENKI	DC
2. EXCITE BIKE 64	NINTENDO	N64
3. MY SUMMER	SCE	PS
4. ADVANCED WAR STRATEGIES	SEGA	DC
5. SUPER ROBOT TAISEN ALPHA	BANPRESTO	PS
6. DANCE DANCE REVOLUTION 3	KONAMI	PS
7. HUNTER X HUNTER	KONAMI	GB
8. OGRE BATTLE GAIDEN	SNK	NGP
9. THE LEGEND OF ZELDA: MASK OF MAJORA	NINTENDO	N64
10. ALL STAR PRO. WRESTLING	SQUARE	PS2



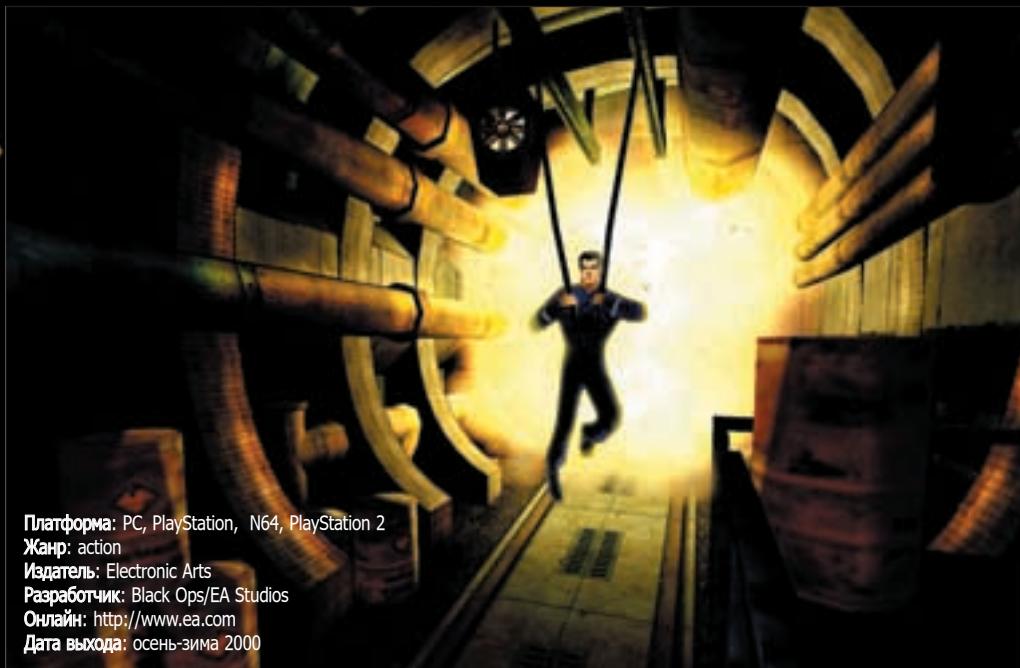
UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

HAVAS ПОЛУЧАЕТ КОНТРОЛЬ НАД UNIVERSAL INTERACTIVE

Французская мега-корпорация Vivendi, владеющая, помимо всего прочего, издательством Havas Interactive, обнародовала свои планы по слиянию с канадским производителем спиртных напитков Seagram, владеющим киностудией Universal. И, как вы можете сами догадаться, эта сделка, оцененная более чем в 30 миллиардов долларов, принесет во владение французов не только саму киностудию, но также и ее игровое подразделение. Последнее до недавнего времени возглавлялось самолично публикации своих игр, пользуясь для этого услугами третьих компаний, таких как Sony (серии Crash Bandicoot и Spyro) и Konami (Nightmare Creatures 2), и поэтому оставалось в тени. Однако, судя по всему, уже осенью этого года ситуация кардинально изменится. Как стало известно европейским журналистам, издательство Havas Interactive намерено по полной программе воспользоваться попавшей к ней в руки собственностью, превратив ее в плацдарм для полноценного наступления на приставочный игровой рынок. К сожалению, ей в этом пока мешают различные соглашения, подписанные Universal Interactive недолго до описываемых здесь событий. Однако руководство Havas надеется решить все вставшие перед ними проблемы уже этой осенью, о чём оно в свое время и проинформирует мировую общественность.



THE WORLD IS NOT ENOUGH



Платформа: PC, PlayStation, N64, PlayStation 2
Жанр: action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Black Ops/EA Studios
Онлайн: <http://www.ea.com>
Дата выхода: осень-зима 2000

Mусорный ветер, дым из трубы, плач природы, смех Сатаны. Грустно. Разве что мусорная музыка Garbage веселит, да и Ширли Мэнсон, которая довольно хороша собой, поднимает хм... настроение.

Вячеслав Назаров

*People like us
Know how to survive
There's no point in living
If you can't feel the life
We know when to kiss
And we know when to kill
If we can't have it all
Then nobody will*

*The world is not enough
But it is such a perfect place to
start...my love
And if you're strong enough
Together we can take the world
apart...my love*

Garbage «The World Is Not Enough»

Надо признаться, что вокал у нее также более чем интересный. А это немало. Ведь известно (и спорить с этим практически бесполезно), что красивая женщина — это пир для глаз во время чумы для ушей. Слава Богу, что в случае с солисткой Garbage это правило делает исключение. Наверное, именно поэтому в качестве главной музыкальной темы для последнего джеймсбондовского фильма «И целого мира мало» и была выбрана одноименная композиция вокально-инструментального ансамбля с госпожой Мэнсон в главной роли. Вообще, музыка в кинокартинах всегда играет очень важную роль. Именно благодаря ей во многом создается уникальная атмосфера того или иного произведения. Например, пафосная музыка «Звездных войн» дает по-настоящему прочувствовать всю глобальность происходящих событий, понять, что Империя — это вам не какие-то занюханные США, а как минимум СССР. И пусть

сейчас весь мир смеется над Россией. Так ему и надо. Не Голливуд единственным живо киноискусство. Куча кино-картин снимается и у нас. И в них тоже звучит музика. Например, недавно на наши экраны заполз последний фильм Алексея Балабанова «Брат-2». Хотя, конечно, гораздо правильнее было бы называть его не фильмом, а одним большим двухчасовым клипом. К тому же подбор саундтрека тоже представляется отнюдь не безуказанным. Наравне с действительно очень хорошими командами к работе над музыкальным сопровождением «Брата №2» были привлечены какие-то совершенно непонятные личности.

Причем после прослушивания в автомобиле кассеты с саундрэком к некоторым из них выработалось устойчивое негативное отношение. Ведь именно под песенку «Секрет» Агаты Кристи мне было суждено попасть в аварию. При этом порадовало лишь то, что я не ношу приборов, корректирующих зрение. Иначе я мог бы легко оформить себе контактные линзы путем вдавливания стекол очков в глаза, примерно так, как это происходит со злодеями, вставшими на пути супергероев, спасающих мир. К последним, вне всяких сомнений, относится Джеймс Бонд — знаменитый агент 007. И просто замечательно, что гигант Electronic Arts последнее время стремится еще более усилить свое влияние на мир компьютерных развлечений, разрабатывая игры практически всех жанров для великого множества



платформ. Благодаря этому у нас скоро появится возможность примерить на себя дорогой смокинг и, представляясь очередной роковой (только не попсовой!) красавице, сказать: «Бонд. Джеймс Бонд.» — надеясь, что в ответ не придется услышать: «Off. Fuck off.»

И ЦЕЛОГО МИРА МАЛО

Сюжет The World Is Not Enough базируется на событиях, описанных в одноименном фильме, который вышел на экраны в прошлом году. Однако, запла-

тив весьма немаленькую сумму за лицензию на Джейса Бонда, Electronic Arts получили возможность существенно доработать душераздирающую историю, добавив в нее несколько новых витков сюжета и приправив новыми негодяями. Тем не менее суть игры, по требованию создателей образа супершпиона, осталась неизменной.

Большинству нормальных злодеев для полного счастья требуется не так уж и много. Можно сказать, всего-то ничего: теплая постель, доброе слово и неограниченная власть. На этот раз роль дьявольского маньяка предстоит сыграть некоему Ренарду, человеку настолько недруженебому, что путь к его сердцу может лежать только через его труп. Пуля, застрывшая в голове у этого персонажа после неудачной попытки обдурить судьбу в русскую рулетку, лишила его способности чувствовать физическую боль. Кроме того, пристрастие к спиртному сделало его сверхгениальным злодеем, поскольку известно, что хотя алкоголь и убивает клетки головного мозга, но только самые слабые, и соответственно, соображать Ренарду приходится лишь самыми мощными органами. Кроме того, сокращение объема думательного аппарата предоставило главному отрицательному герою возможность спокойно ковыряться в носу, не боясь поцарапать свои злобные мозги. Итак, в очередной раз размышляя о том, что бы такого сделать плохого, Ренард собрался с духом (остальные моджахеды остались в казармах) и отправился на промысел. Первым делом в штаб-квартире британской разведки М16 был зверски взорван сэр Роберт Кинг — нефтяной магнат и магнитный нефтяник, владевший трубой, через которую из Стамбула должна была растекаться по всему миру каспийская нефть. К расстройству злодейского Ренарда, мультимиллионер успел завещать все свои миллиарды долларов и миллионы тонн нефти своей дочурке Электре, которой, в связи с трагической гибелью отца, помимо несметного богатства достался еще и телохранитель в лице Джеймса Бонда. Только этот джентльмен до мозга костей, никогда не спрашивавший у дамы возраст или ее дату рождения, а сразу интересующийся ее сроком годности, способен спасти от неминуемой

На заданный на E3 вопрос журналиста о том, чем же все-таки будет отличаться *The World Is Not Enough* от других *action-shooter*'ов, от руководства Electronic Arts был получен замечательный ответ. Оказывается, игра вберет в себя все классические элементы бондианы: ни на секунду не прекращающийся *action*, сексуальные красавицы, фантастические шпионские приспособления и уникальные средства передвижения. «Еще никому не удавалось собрать в одной игре столь привлекательный набор,» — подытожил глава Electronic Arts.



По словам директора проекта *The World Is Not Enough* Дэвида Луота, весь коллектив разработчиков просто кипит и бурлит от возмущения, когда будущую игру называют Quake-игрой. «Да, мы купили лицензию на использование движка Quake III в *The World Is Not Enough*. Но мы создаем совершенно уникальную игру, в которой стараемся дать игрокам возможность почувствовать себя не каким-нибудь безызвестным убийцей-камикадзе, а супершпионом Джеймсом Бондом. И для этого мы используем любые средства!» — заявил Дэвид.



гибели красавицу Электру и сорвать дьявольские планы гадкого Ренарда.

ТРИ ПЛАТФОРМЫ — ДВА ДВИЖКА

Как вы могли заметить, в скромной табличке, красующейся в начале статьи, указано, что *The World Is Not Enough* выйдет сразу на трех платформах: PC, PlayStation и, конечно же, PlayStation 2. При этом версии для родного PC и пока еще не очень родной PlayStation 2 разрабатываются на движке Quake III Arena, который был существенно доработан, с тем чтобы в полной, если не сказать толстой, мере соответствовать новоявленному японскому чуду. Выбор мотора для игры особенно интересен в связи с тем, что в другом проекте под названием Clive Barker's Undying (о котором вы можете прочесть на страницах этого номера), также создающемся под эгидой Electronic Arts, за основу был взят движок Unreal Tournament. Трудно сказать, что из них окажется



Как не повезло конкурентам Electronic Arts и как повезло нам. Ведь руководство компании, решив отложить приобретение очередных вилл на Канарах и нового парка Mercedes 600 (поскольку у всех автомобилей забились окурками пепельницы), выделило средства на приобретение у MGM Interactive, Danjaq LLC и Eon Productions эксклюзивных прав на использование в своих играх Вселенной Джеймса Бонда. И *The World Is Not Enough* является только первой ласточкой в серии компьютерных приключений агента 007.

Угарнее и симпатичнее. Но поскольку обе игры выйдут примерно в одно и то же время, мы сможем объективно сравнить их и наконец-то вынести окончательный вердикт в споре *Quake III vs. UT*. Так или иначе, но, использовав тот же подход, который когда-то был придуман в недрах компании Rare при работе над джеймсбондовским *Goldeneye* на *Nintendo 64*, в версии *The World Is Not Enough* для *PlayStation 2* EA Studios пытается создать настоящий коктейль из «стратегических и action элементов». При этом этот результат, который разработчики продемонстрировали на недавно прошедшей E3, впечатляет. Дело в том, что в околоигровом обществе ходили слухи о том, что Electronic Arts получили от Sony средства разработки, или просто «development kits», для *PlayStation 2* сто тысяч миллионов лет назад. На самом же деле представители компании-разработчика клятвенно уверили всех собравшихся на пресс-конференции на E3 в том, что они впервые увидели весь инструментарий лишь в январе 2000 года, как и все остальные организации. Тем не менее, демо-версия *The World Is Not Enough* произвела на собравшихся самое благоприятное впечатление. Не будем чесноки: лучше иметь старые подержанные бриллианты, чем не иметь никаких. Точно так же дело обстоит и с игровыми проектами. Гораздо лучше наслаждаться роскошной графикой какой-либо игры, созданной на давно придуманном движке, чем ждать неопределенное количество времени, когда же разработчики свяжут что-нибудь оригинальное. То, что Electronic Arts продемонстрировала на E3, лишь убедило меня в своей правоте.

ЭТО МЫ ВИДЕЛИ

...Войдя в первое же помещение *The World Is Not Enough*, зрители оказывались лицом к лицу с толпой вражеских солдат. Конечно, злодеи были полностью трехмерными, и каждый из них мог похвастаться целой кучей полигонов, но, к сожалению, все они были абсолютно безжизненными. Поэтому игрокам приходилось довольствоваться лишь стрельбой по

этим неподвижным мишням. Хотя, по словам представителей Electronic Arts, модели гадких врагов состоят из 25 секций, попадание в любую из которых заставит супостатов умирать чрезвычайно натурально. Согласно обещаниям, которые раздавались на E3, своих оппонентов Джеймс Бонд сможетистреблять, метко стреляя им по коленным чашечкам, локтевым суставам, шиколоткам и прочим выступающим частям тела. Однако, может случиться так, что какого-нибудь злодея будет необходимо захватить живым, дабы потом судить его в самом гуманном суде в мире. Конечно, было бы справедливо казнить негодяя. Но вот незадача: в Великобритании введен мораторий на смертную казнь. Разумеется, агенту 007 придется сдержать свой праведный гнев и отказаться от своего желания «замочить гада из огнемета». Ничего не поделаешь, он будет вынужден похоронить мерзавца заживо...

Но, впрочем, даже неподвижность противников в демо-версии игры позволила понять, что все замечательные свойства *Quake III* перекочевали в *The World Is Not Enough*. Пули буквально

распылялись по комнате адскими веерами, вызывая ассоциации с потоками снега, летящего из-под снегоуборочной машины. Свинцовые осы впивались в стены и прочие предметы интерьера, разбиваясь при этом насмерть и на веки вечные оставляя на них следы погрома. Тот факт, что пули старательно рикошетили, навел меня на мысль о том, что эту милую особенность игры можно будет использовать в своих шпионских приключениях. К сожалению, с помощью рикошета добиться более менее точного попадания в объекты никому не удалось. Возможно, это будет проще сделать в финальной версии *The World Is Not Enough* или просто в другом помещении.

Как мы смогли понять, все вышеизложенное относилось к варианту игры для *PlayStation 2*. Впрочем, практически то же самое можно сказать и о PC-версии *The World Is Not Enough*. Разница между ними минимальна. А вот владельцам *PlayStation*, к сожалению, не удастся насладиться всем тем великолепием, которое создает движок *Quake III*. Дело в том,



что для первой игровой станции *The World Is Not Enough* разрабатывается на базе движка, который использовался в другой джеймсбондовской игре: *Tomorrow Never Dies*. Но не спешите расстраиваться. И саму игру, и ее движок также создавали ребята из *Black Ops*. А они уже успели заявить, что существенно доработали движок (перебрали, расточили цилинды), и теперь игра на нем будет выглядеть как новая. Простим разработчиков за легкое преувеличение и признаем, что в чем-то они недалеки от истины. В любом случае *The World Is Not Enough* на *PlayStation* выглядит весьма недурственно.

**AROUND THE WORLD**

Как и в оригинальном фильме, в игре отважным Джеймс Бондам придется посетить целую кучу мест, разбросанных по всему свету. Всего секретным агентам предстоит выполнить 10 миссий. Многие из них будут состоять из целого ряда небольших, но очень опасных заданий. Выполнять последние придется и в горах Кавказа, в небе которого до сих пор черной остью висят черные облака взрывов, и в солнечном Стамбуле, и в живущем в ритме восточного базара Баку. В одних точках маршрута Джеймс Бонд будет вынужден демонстрировать свое мастерство лыжника, в других — сломя головуноситься (пешком!) по извилистым улочкам старинных городов, в третьих — устраивая перестрелки на детских стройплощадках. Самое интересное, что разработчики обещают, что миссии в *The World Is Not Enough* не будут дублироваться: каждая из них будет совершенно уникальной. Так что, отправляясь в очередную поездку, игроки должны быть готовы к самым удивительным приключениям.

НО ВСЕ-ТАКИ ЗНАЙ: ТЫ НЕ ОДИН

Конечно, было бы очень здорово, если бы существовала возможность поехать в свадебное путешествие одному. Но вот летать по всему миру и спасать мир в одиночестве занятие, мягко скажем, неблагодарное. Поэтому на всем протяжении *The World Is Not Enough* героическому Джеймсу Бонду будут помогать самые разнообразные персонажи. Среди них можно назвать доктора Кристмас Джонса, а также агентов, скрывающихся за псевдонимами Q, M, R и другими буквами английского алфавита. К сожалению, разработчики на сегодняшний день так и не смогли сообщить нам, как агент 007 будет получать свои задания и кто будет готовить эти секретные документы. Пока самым реалистичным вариантом по моим представлениям является слепоглухонемая машинистка, которая и будет ответственной за создание всех бумажек с грифом «совершенно секретно».

ШПИОНСКИЕ ФИТИФЛЮШКИ

Несмотря на ту помощь, которые смогут оказать отважным Бондам их коллеги, разбираться с самыми сложными проблемами придется все-таки самим игрокам. Ведь даже если тот или иной помощник спасителя человечества возьмется решать принципиально не решаемую задачу, то результат, скорее всего, окажется принципиально непостижимым. Поэтому в том, что в *The World Is Not Enough* Джеймсу придется полагаться в основном лишь на самого себя, нет ничего удивительного. Впрочем, обилие оружия и шпионских приспособлений, которыми будет снабжен агент 007, позволяют с оптимизмом смотреть в его будущее. Известно, что в игре отважный шпион сможет воспользоваться двадцатью видами орудий смертоубийства. Однако на сегодняшний день мы получили от разработчиков информацию лишь о трех из них. Речь идет о любимом пистолете всех нормальных Джеймсов Бондов — РК99, о родной «российской штурмовой винтовке с подствольным гранатометом» BGK-74 и о снайперской винтовке AR-36. К сожалению, мы так и не смогли выудить у создателей *The World Is Not Enough* никаких сведений о том, какими же шпионскими приборами смогут воспользоваться в игре агенты 007. Единственное, о чем нам намекнули, так это о способе общения господина Бонда со своими русскими помощниками. Для передачи информации отечественным стражам порядка будет использоваться национальная милиционская система связи — мусоропровод.

Подводя итог вышесказанному, можно сказать, что у всех любителей романтики плаща и кинжала появился настоящий повод для оптимизма. Ведь если учесть, что *The World Is Not Enough* для PC будет оптимизирована для игры по сети Интернет, а на PlayStation 2 в нее смогут рубиться сразу двое шпионов, она может стать одним из лучших представителей жанра на пороге тысячелетий. А планы Electronic Arts относительно выпуска и других игр, посвященных Джеймсу Бонду, сулят нам появление настоящего шпионского сериала, аналогов которому до сих пор не было.

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
e-mail: eshop@gameland.ru

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,
по Московской области \$5-\$9
Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litepro.spb.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312



MediEvil 2
Первая
локализованная игра
на PlayStation

Супер-предложение!

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)

для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

	\$149.99		\$39.99		\$39.99		\$29.99
	\$89.99		\$79.99		\$79.99		\$89.99
	\$99.99		\$57.59		\$22.99		\$44.99
	\$44.99		\$23.19		\$22.19		\$22.49
	\$46.99		\$31.99		\$31.99		\$9.99
	\$38.99						



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.



HALO

Дмитрий ЭСТРИН



Kогда на E3 в 1999 году тщательно отобранным счастливчикам был продемонстрирован небольшой, но отчаянно красивый ролик новорожденного проекта от Bungie, вся игровая общественность за исключением тех самых счастливчиков буквально утонула в собственных вопросах.

Через год, казалось бы, вопросов должно стать меньше.

Пародоксально, но их стало значительно больше.

Целый год Bungie трудилась не покладая рук. Десятки статей, десятки анонсов, сотни новостных заметок и роликов... Поддерживать интерес на таком высоком уровне даже к такой игре, как *Halo*, на самом деле, чрезвычайно сложно. В начале года проскользнуло сообщение о том, что *Halo* выйдет и на PlayStation 2. Вряд ли кого-то это могло удивить — игра высокотехнологичная, в меру аркадная, движок, в общем-то, уже давно готов... На прошедшей E3'2000 разработчики, к сожалению, не показали ничего нового. Фактически была подготовлена демонстрация игрового движка. Часть журналистов была явно разочарована. Нет, не технологиями, а фактическим отсутствием вожделенного игрового процесса. Казалось бы, в ближайшем времени интерес к игре будет подогреваться на медленном огне — сколько, в конце концов, можно писать об одном и том же? Однако произошло событие — событие чрезвычайно приятное для Bungie и крайне неоднозначное для всей остальной игровой общественности.

19 июня 2000 года компания Microsoft приобрела Bungie Software и получила эксклюзивные права на издание и распространение разрабатываемых командой продуктов. Значимость сей сделки сложно переоценить, хотя еще сложнее — недооценить. Естественно, самой очевидной целью Microsoft был один из самых перспективных проектов настоящего времени, а именно — *Halo*. В общем-то, недостатка в вопросах быть не могло. Bungie даже открыла на своем сайте FAQ, посвященный последним событиям.

Конечно же, никто не сомневается в том, что *Halo* окажется launch title'ом на X-Box. Многие догадываются также, что Microsoft постарается сделать из проекта Bungie центральную игру для своей консоли. Однако, что будет с версией на PC? Выйдет ли *Halo* на PlayStation 2? Какие изменения постигнут игровой процесс (который, к слову сказать, пока еще никто не видел)? Ответам на все эти вопросы и посвящена настоящая статья.



Буквально на следующий день после сделки новостные сайты запестрели сообщениями с заглавием X-Box Only. Заглавие читалось с вопросительной или восклицательной интонацией в зависимости от смысла, который вкладывали авторы в свои заметки. Самой Bungie пришлось сделать необходимые разъяснения на своем сайте. Итак, выйдет ли *Halo* на PC? К сожалению, сказать уверенное — «да» — мы не можем. Однако неуверенное — «нет» — здесь еще более неуместно. Дело в том, что на данный момент сама Bungie отказывается комментировать свои конкретные планы на будущее, утверждая, что таковых на данный момент, в принципе, не имеется. Microsoft также ведет себя деликатно и отделывается исключительно общими фразами. В том же FAQ'e от Bungie раз-

работчики уверяют, что они буквально счастливы от того, что их продукция окажется на рынке консолей следующего поколения. На вопрос относительно PC ответы значительно более уклончивы. «Мы ничего пока не знаем, мы ужасно заняты, мы переезжаем в новый офис...». С другой стороны, Bungie не устает повторять, что все решения, связанные с разработкой Halo на любых других платформах, предоставлены ей самой Microsoft. Лукавят. Возможно, юридически так дело и обстоит, но если Microsoft не захочет видеть Halo на PC, вряд ли кто-либо ей сможет помешать.

Какие факты, говорящие за то, что на PC будет выпущена своя версия Halo, мы имеем? Во-первых, официально анонсирована была лишь сделка между Microsoft и Bungie. Никакого анонса разработки Halo на X-Box пока не было, хотя глупо сомневаться в том, что он произойдет в ближайшее время. Кроме того, версия Halo на PC разрабатывалась около трех лет. Вряд ли люди, потратившие столько времени на одну игру, способны перечеркнуть значительную часть своего труда.

«Мы не можем обещать, что на PC или Mac выйдет своя версия Halo, но мы также не можем утверждать ничего обратного». Комментируя эти строки в официальном FAQ'е Bungie, кто-то написал, что ничего в этом страшного нет, «ребята просто прикрывают свои задницы на всякий крайний случай». Более чем возможно, что так оно и есть. В принципе, даже сейчас после анонса X-Box сделка между Microsoft и Bungie оказалась сенсационной. Случись она год назад, и ее можно было бы назвать уникальной в истории игровой индустрии. Короче говоря, разработчикам из Bungie естьчего опасаться, и совершенно неудиви-



Платформа: X-Box, PC

Жанр: action

Издатель: Microsoft

Разработчик: Bungie Software

Онлайн: <http://halo.bungie.com>

Дата выхода: ноябрь 2001

тельно, что они настолько осторожно выбирают слова для ответов и стараются избегать неприятных журналистских ловушек.

Лично я все-таки считаю, что Halo на PC обязательно выйдет. Только, конечно же, выйдет игра позже, чем на X-Box, и что-то с ней обязательно будет не так. Предположительно, нам предстоит столкнуться со сверхвысокими системными требованиями, необходимыми хотя бы для запуска игры. Надо же будет как-то продемонстрировать, что X-Box значительно круче, чем среднестатистический PC, именно в технологическом плане.

Что касается выхода Halo на других платформах, то здесь все значительно проще. Сделка легко перечеркнула анонс Bungie о разработке версии игры на PlayStation 2, а равно и возможность выхода игры на тех же Dreamcast и Nintendo Dolphin. Разработчики насмешливо говорят о том, что это все равно, что если Square разработала бы версию Final Fantasy X на Dreamcast, а Sega — Sonic Adventure 2 на PlayStation 2. Таким образом, лишний раз хитро подчеркивается приверженность ко вполне определенному лагерю на рынке консолей следующего поколения. После всего этого стоит взять под сомнение слова Bungie о своей полной самостоятельности относительно выбора платформ для своих игр. Выйдет ли Halo на PC или Mac, разработчики не знают, все остальные платформы просто-напросто исключены, а вообще — полная свобода выбора... Было бы из чего выбирать... На этом закончим расшифровку туманных, но однозначных, конкретных, но ни о чём не говорящих словах разработчиков, комментирующих сделку, и перейдем, собственно, к тому, что собой представляет на данный момент Halo.



15 июля
16 июля
17 июля
18 июля
19 июля
20 июля
21 июля
22 июля
23 июля
24 июля
25 июля
26 июля
27 июля
28 июля
29 июля
30 июля
31 июля
1 августа
2 августа
3 августа
4 августа
5 августа
6 августа
7 августа
8 августа
9 августа
10 августа

15 сб. Ровно через 25 дней начнется фестиваль КаЗантип. Пора собирать чемодан.
16 вс. Несчастливый день. Я влюбился и забыл, куда еду (на п.15).
17 пн. Пошел в посольство республики КаЗантип в клубе "Территория" и все вспомнил!
18 вт. Сегодня пошел на вокзал и купил билет до Симферополя.
19 ср. Изучал карту Крыма, искал республику КаЗантип. Не нашел...
20 чт. Сегодня зашел на kazantip.weekend.ru
Узнал кучу полезного (на п. 25).
21 пт. Нарисовал на карте республику КаЗантип.
Картографы фиговы - отстали от жизни!
22 сб. Меня бросила девушка! Жизнь кончена! (на п.17.)
23 вс. Я бросил свою девушку! Жизнь прекрасна! (на п. 31)
24 пн. Ничего, на КаЗантипе много других девушек!
25 вт. Купил чемодан...
26 ср. Положил туда шорты и майку...
27 чт. Купил солнечные очки.
28 пт. Нашел свой паспорт... Сколько мне лет?
29 сб. Смотря-ка, оказывается у меня куча детей...
30 вс. Весь день - депрессия.
31 пн. Помыл голову Head&Shoulders Menthol - в ней сразу просветлело (на п.7).
1 вт. Оказывается я - блондин!
Давненько не мыл я головы!
2 ср. Покрасил голову в зеленый цвет - для свежести.
3 чт. Искал, где поменять рубли на гривны...
нашел на Курском и Киевском вокзалах
4 пт. Весь день рассматривал гривны. Тоже - деньги...
5 сб. Красил чемодан в желтый цвет,
чтобы не потерялся.
6 вс. Сел на поезд... не на тот поезд! (на п. 31)
7 пн. Сел на поезд Москва-Симферополь...
8 вт. Сегодня мы съели все припасы в
вагоне-ресторане... А есть хочется...
9 ср. Сегодня мы съели пирожки вместе со
старушкой, которая их продавала.
Ну, не заметили... (на п. 31)
10 чт. Вот оно! Вот море, музыка, спорт
и любовь! Вот - КаЗантип!

СМОТРИ
С 12 по 31 августа
в программах MTV
"Брюк-Бар",
"Новая Америка" и
"Новый Танец",
новые эпизоды КаЗантипа,
хотите - выиграйте
бесплатную поездку
на джип - спеди с З. жюлье
на конкурсе в
"Фестивале капюшона" на MTV.

СЛУШАЙ
TOP fm радио
стэндия
читай
афиша
ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

OM магазин
журнал
НЕОН магазин
журнал
ДЖЕНГИР хулиганов
DJ хулиганы
SUPER
kazantip.weekend.ru

КАЗАНТИП
Head & Shoulders
Menthol
10 - 27 августа 2000

Как уже говорилось, игрового процесса в **HALO** пока нет. В принципе, за полтора года его можно легко сделать, а пока нам остается мыслить лишь на гипотетическом уровне. Хотя многое стало ясно после того, как в нашем распоряжении оказался шикарный ролик, в котором впервые за последний год появился... сюжет! Художественными достоинствами ролика вы также можете насладиться, если приобрели номер с диском.

Для тех, кто вообще не в курсе, о чем идет речь, немножко расскажу о мире **HALO**. Игра была сделана по циклу романов Ларри Нивена, который утверждает о наличии в нашей Вселенной небесных тел нового типа. Представляют собой они, как ни странно, замкнутое кольцо. Кольцо вращается с определенной скоростью, обеспечивая нормальную гравитацию, гигантские стены по краям внутренней стороны кольца удерживают атмосферу «внутри», там же проживают и живые существа. По-моему вполне остроумная и оригинальная идея. Между прочим, не такая уж она и фантастическая. Некоторые ученые подтвердили наличие гигантских колец в космосе, хотя они и несколько отличаются от тех, что изображены в романе Нивена.

Основное действие игры в **HALO** происходит как раз на одном из этих гигантских колец.

Суть заключается в конфликте землян с некой высокотехнологичной и агрессивной расой неогуманоидов. Яблоком раздора могли послужить какие-нибудь ресурсы кольца или неиссякаемые источники энергии, за которые будут проходить кровопролитные сражения.

По словам разработчиков и сюжету мультика, **HALO** будет сочетать в себе динамичный action, в котором выигрывает тот,

кто быстрее бегает и стреляет, и осторожные stealth tactics a la Metal Gear Solid, в котором победу можно одержать, только постоянно скрываясь от врагов. Для этого нам будут предоставлены складки местности, снайперские винтовки и умелое использование ресурсов своего маленького отряда.

Известно также, что каждый боец будет обладать определенным количеством характеристик, часть которых в обязательном порядке окажется индивидуальной. Возможно, в будущем нам все же придется говорить о ролевых элементах в **HALO**. Пока же ясно, что характеристики в процессе игры можно будет развивать, улучшая личные качества каждого солдата. И можно только догадываться о том, что произойдет, если один из бойцов отряда неожиданно погибнет...

Огромное, почти решающее значение будет иметь прихотливый рельеф местности. Благодаря необычайно тщательно реализованной модели

зрения появится серьезный смысл в том, чтобы прятаться от вражеского взора в ущельях и ложбинках. Если в **HALO** передвижение вашего отряда засекли инопланетные гады, то знайте — иначе быть просто не могло. Как ни странно, фантастическая концепция творения Bungie совсем не мешает быть ему реалистичным. А такой контраст способен поразить даже тех, кто sci-fi, в принципе, не переваривает.

Пока не особенно понятно, как и кем мы будем управлять в игре. Скорее всего, нам предоставят управление целым отрядом. Играя за одного бойца, мы сможем отдавать команды другим, в том числе и беспилотными знаками. Беспилотные знаки, впрочем, будут эффективны, только если команда увидят подопечные. Использование всевозможных транспортных средств в **HALO** окажется чрезвычайно важной частью игрового процесса. Судя по всему, нам придется



преодолевать огромные расстояния для того, чтобы добраться до цели. Возникает вполне резонный вопрос: какой кусок территории окажется нам доступен в **HALO** «за раз»? Большое количество летательных аппаратов также наводит на мысли о том, что в игре нам будет дана возможность полюбоваться красивейшими пейзажами с высоты птичьего полета.

Мир **HALO**, кстати говоря, удивительно разнообразен. Реки, озера, водопады... Холмы, ущелья, горы... Возможно, нам предстоит увидеть и описанные Нивеном гигантские стены по краям кольца. Между тем, в мире **HALO** мы встретимся и с тамошними аборигенами. В ролике было продемонстрировано все два вида видов доселе невиданных животных. Первый был представлен в виде дистрофичных кабанов с жуткими клыками. Второй — в виде добрых и спокойных динозавров. Предполагается, что это далеко не единственные представители коренного населения кольца.

Как выяснилось, впрочем, движок **HALO** вовсе не ограничен гигантскими открытыми пространствами. Разработчики обещают, что нам придется сражаться и в более тесных помещениях. Причем относительно того, где батальи окажутся динамичнее, можно очень долго спорить.

Не стоит забывать о том, что Bungie огромное внимание уделила именно физической модели игры. Физические законы кольца будут соблюдаться буквально во всем. Пока мы можем с уверенностью говорить только о низкой гравитации, которая позволит высоко прыгать, падать с высоких холмов без повреждений и, возможно, быстрее бегать. Судим опять-таки по имеющемуся мультику. Сообщается также об удивительно точной и детализированной модели передвижения на всевозможной технике. В ролике, например, солдаты, сидящие в джипе, вполне правдоподобно





добно заваливаются друг на друга на крутых виражах и покачиваются, когда джип скатывается с горок. Честно говоря, такого я припомнить никак не могу. Год назад разработчики говорили о том, что **Halo** стоит заинтересоваться хотя бы как гонкой. Сейчас с ними было бы крайне сложно не согласиться.

Что касается искусственного интеллекта, то какие-либо конкретные выводы сделать на данный момент чрезвычайно сложно. Однако сам

факт сборки ролика такого масштаба способен сказать специалисту о многом. Зайдите, впрочем, о сверхосторожных и сверхзорких немецких солдатах в *Hidden&Dangerous*. Однако в **Halo** не окажется и глупых, надоедливых монстров, которые встречаются в подавляющем большинстве 3D-action'ов. Авторы игры избрали третий путь: симуляцию инопланетного разума. Существа, с которыми нам предстоит столкнуться, агрессивны, но осторожны, коварны, но вспыльчивы, они долго думают, но почти всегда непредсказуемо действуют. В общем, нам достался достойный и, что очень характерно, оригинальный противник. Сами сражения, в принципе, мало чем отличаются от всевозможных шутеров, однако в **Halo**... В **Halo** существует некий совершенно замечательный эффект присутствия, который ощущается даже в ролике. В остальном все более-менее обычно: постоянный стрейф, прыжки и приседания.

Вообще-то, Bungie нас снова изрядно удивила игровой графикой. Причем не только порадовала. Дело в том, что до сих пор разработчики не удосужились сделать нормальную анимацию для фигурок бойцов и инопланетных супостатов. Причем возникает такое устойчивое впечатление, что ничего подобного делать они не собираются. Пока солдаты или инопланетяне стоят на месте, все вроде бы замечательно. Они поворачиваются, открывают полигонные рты, машут руками, то есть ведут себя вполне разнообразно и естественно. Но что происходит, если кого-нибудь, не дай Бог, подстрелили! В лучшем случае невезучий инвидиодум падает. Падает как картонная мишень в тире. Как монстр в Doom. То есть просто заваливается на спину. В худшем — начинает дергаться как паралитик и снова падает. Анимация смерти состоит всего из нескольких кадров. Это, кстати говоря, далеко не единственный, хотя и самый яркий пример.

Вообще может сложиться впечатление, что не только мы, но и Bungie не знает, чем все-таки в конечном итоге окажется **Halo**. Стандартная болезнь разработчиков, которые придумали супердрайверов раньше, чем концепций игрового процесса. История индустрии знает десятки примеров, когда потенциальные хиты, поражающие воображение революционной графикой, оставались воплощенными лишь в пресс-релизах... В случае с **Halo** этот вариант развития событий практически исключен. Однако настороживает то, что разработчики активно продолжают кормить нас пусты и сверхкрасивыми, но все же роликами. Настороживает то, что Bungie так толком и не смогла до сих пор сформировать хотя бы смысл, основную цель игрового процесса. И уж, конечно, не может не удивлять решительность Microsoft, которая все же с коммерческой точки зрения явно погорячилась. Что из всего этого получится в результате, неизвестно. В конце концов, ноябрь 2001 года пока настолько далек, что **Halo** успеет еще раза три измениться и пару раз исчезнуть и воскреснуть. Будем ждать. Рекомендую следить за новостями.

(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312



Внимание!

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$69.99	\$69.99	\$59.99	\$69.99
\$65.99	\$69.99	\$75.99	\$65.99
\$75.99	\$75.99	\$69.99	\$69.99
\$65.99	\$75.99	\$69.99	\$69.99
\$65.99	\$79.99	\$45.95	\$5.99

Видеокассета: 19 роликов из игр на DC. Формат NTSC.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Bioware
Онлайн: <http://www.interplay.com/bgate2>
Дата выхода: осень-зима 2000

Ч

ТО НИ ГОВОРИ, а существует все-таки такое понятие как классика жанра.

Игры, являющие собой образец и пример для подражания, они внушают нешуточное уважение своим коммерческим успехом и многомиллионной армией поклонников, они у всех на слуху и уж совсем никак не может быть обойден вниманием факт разработки продолжения одного из таких хитов. На страницах нашего журнала мы уже не раз возвращались к теме *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*. Сиквел знаменитой RPG, созданной на базе классических правил

AD&D, игра, задолго до своего выхода обреченная на успех и признание. Выставка E3 2000 стала еще одним тому подтверждением. Этот материал — попытка поделиться впечатлениями о *Baldur's Gate 2* и в предверии скорого релиза обобщить имеющиеся у нас на сегодняшний день данные об этой игре.

Итак, на первый взгляд *Shadows of Amn* практически ничем не отличается от предыдущей части. Тот же интерфейс, та же графика, тот же движок, наконец. Лишь при более глубоком рассмотрении обнаруживается масса небольших изменений, исправлений и доработок, призванных сделать *Baldur's Gate 2* игрой, неподвластной критике. Начнем, пожалуй, с технических деталей. При создании *Shadows of Amn* разработчики использовали старый движок, слегка доработав его с целью улучшения визуального восприятия. Отныне игра идет в разрешении 800X600 (а неофициально поддерживает и более высокие разрешения — желающим заняться экспериментами достаточно будет подредактировать config), для реализации красивых магических эффектов, реалистичной воды и fog of war используется 3D-ускоритель (опционально), значительно улучшилась анимация персонажей.

Последний шаг был вынужденным — хотя наши герои так и не научились бегать, было принято компромисное решение увеличить скорость их передвижения приблизительно в полтора раза, а следовательно пришлось избавляться и от чрезмерно резких и неестественных движений.

Да, а как же развивается ситуация с героями? Разумеется, не вызывал ни малейших сомнений тот факт, что нам позволят импортировать в игру любовно прокачанного персонажа из первой части. Один небольшой нюанс: «потолок» экспириенса оригинального *Baldur's Gate* — 89000, а значит персонаж этот будет примерно 7-8 уровня. Как же быть в том слу-



Максим Заяц

чае, если нужно сгенерить нового героя в самом начале игры? Он что же, будет слабее? От возникшей было дискриминации разработчики решили избавиться самым что ни на есть радикальным способом: после генерации любой персонаж в *Shadows of Amn* получает те самые 89000 очков экспириенса просто так, справедливости ради, а некоторое неравенство в опыте призыва сгладить первая часть игры, по прохождении которой мы должны получить приблизительно равноценных персонажей вне зависимости от исходного варианта. Им есть к чему стремиться — отныне предел развития установлен на отметке 2950000 (да-да, два миллиона девятьсот пятьдесят тысяч), что в переводе на уровень персонажей означает следующее: Fighter сможет достичь к концу игры 19 уровня, Paladin, Ranger и Wizard — 17 уровня, Cleric — 21, Thief и Bard — 23 и Druid — 14 уровня. Дополнительным нововведением можно считать то, что отныне при выборе класса персонажа мы можем задать и его специализацию — так называемый character kit. Выглядит это приблизительно следующим образом:

Fighter

- ➊ Berserker — Fighter, который в бою может становиться берсерком, получая при этом бонусы к attack и damage. Однако за все в жизни приходится платить, и с берсерком существует 20-процентная вероятность того, что в момент нанесения следующего удара он войдет в раж и атакует своих же товарищ.
- ➋ Wizard Slayer — Fighter, обладающий дополнительными навыками борьбы с магами. Во время каждой из атак у него имеется шанс непротратить то или иное заклинание. Помимо этого по мере повышения уровня Wizard Slayer получает некоторую защиту от магии.
- ➌ Kensai — Этот подкласс имеет возможность выбрать один вид оружия, и по мере повышения уровня получает бонусы attack, damage и armor, не доступные обычным Fighter.

Ranger

- ➊ Feralan — Разработчики называют этот подкласс «berserker-lite.» В бою Feralan приходит в ярость и получает бонус, меньший чем у обычного берсерка, но зато без риска повредить своим друзьям.
- ➋ Stalker — Разведчик с характерной для вора способностью наносить удар в спину и лучшими навыками в области маскировки. К числу недостатков этого класса можно отнести ограниченное число доспехов, которые тот способен носить.
- ➌ Beast Master — Воин этого подкласса способен призывать животных, таких как тигр, пещерный медведь или волк, которые будут сражаться на его стороне и путешествовать вместе с ним. Расплатой за эту способность служит полный отказ от использования металлического оружия и доспехов.



вать вместе с ним. Расплатой за эту способность служит полный отказ от использования металлического оружия и доспехов.

Paladin

- ➊ Cavalier — Благородный воин, который не может применять метательное оружие, но получает дополнительный бонус при атаке мечом или булавой. Не способен испытывать чувство страха.
- ➋ Inquisitor — Этот религиозный фанатик имеет иммунитет к заклятьям, умеет развеивать иллюзии с помощью магической способности «true sight» и прекращать действие некоторых заклинаний, но сам не способен применять магию.
- ➌ Undead Hunter — Этот паладин получает дополнительный бонус при сражении с неоживотными.

Cleric

В ходе игры представитель этого класса получает в зависимости от своего статуса возможность стать священнослужителем одного из богов и несколько дополнительных бонусов.



21 ИЮЛЯ 2000 МЕСТО ВЫСАДКИ
CyberQuest

РЕКЛАМНАЯ ВСТРЯСКА

ЗАКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО QUAKE II СРЕДИ РЕКЛАМНЫХ АГЕНТСТВ.

НАЧАЛО МАНЕВРОВ в 19.00. Сбор гостей в 18.00.

В ТЕАТРЕ ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ:

- ПРЕДСТАВЛЕНИЕ - ДЕАТНМАТЧ 4x4
- СПЕЦЭФФЕКТЫ И БОДИ-АРТ ШОУ
- ЖАЖДА ЖИЗНИ ОТ НАПИТКА ХАКЕР
- ЖИВОЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ЗВУК
- ПРИЗЫ ОТ САЛЛОНА "ОСТРОВ ФОРМОЗА"

I место 4x PENTIUM III
а также: РЕКЛАМНАЯ ПОЛОСА в "СТРАНЕ ИГР" или "ХАКЕР"

II место 4x монитора
III место 4x принтера

Команды участников вербуются на сайте:
WWW.CYBERQUEST.RU
или по телефонам: 916_1885 / 3108 / 3396

Организаторы турнира

Саша Медиа
рекламное агентство

ФОРМОЗА
остров

TRIBUNAL
PROJECT

Спонсоры турнира

Саргана

Винокур
ЕДА-НАРОДУ!

Pilsner Urquell

Информационная поддержка

СТРАНА ГАНКЕР

БЕСТНИК МЕДИА

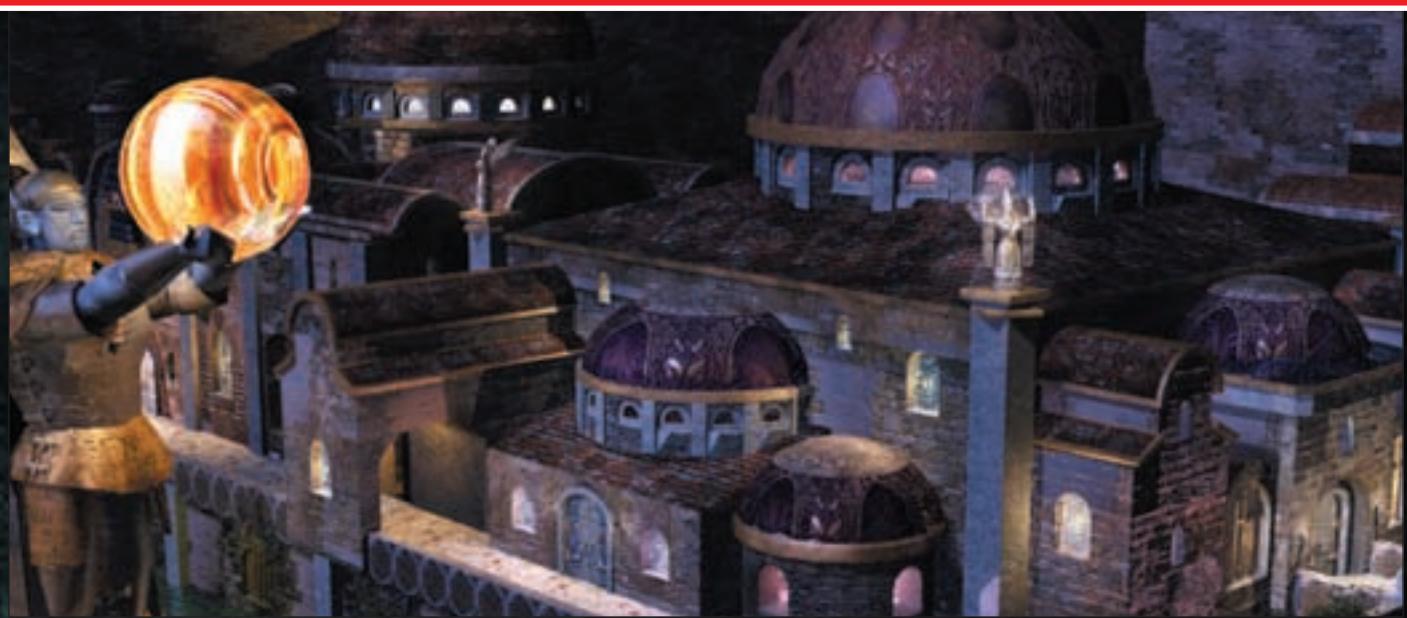
Свежий №

ДИНАМИТ

СМИ

СПАТЬ

Бар от



Druid

● Totemic Druid — Этот друид способен призывать приветное животное, свой тотем. Духи медведей или волков гораздо сильнее своих собратьев из плоти и крови, и не жалея себя сражаются за своего господина. Этот подкласс друидов не имеет способностей к превращению.

● Shapeshifter — Эти друиды, напротив, являются адептами превращений и способны принимать облик таких магических существ как wyrmet или basilisk.

● Beast Friend — Этот друид способен подружиться с любым животным в игре, но сам при этом может превращаться только в медведя.

Mage

С магами по большому счету все остается по-прежнему. Мы можем выбрать одну из школ и стать специалистом в какой-то области — к примеру, мастером создания иллюзий.

Thief

● Assassin — Этот подкласс обладает дополнительными бонусами в области ведения боя, взамен лишившись некоторой части своих воровских способностей. Убийца специализируется на применении ядов и может отравить свою жертву, в результате чего та будет получать постоянный урон в течение определенного периода времени.

● Bounty Hunter — Лишившись некоторой части основных воровских навыков, этот подкласс получил возможность выводить из строя своих противников, ослабляя их боевые способности.

● Swashbuckler — Этот подкласс обладает лучшей броней и сражается приблизительно на том же уровне, что и Fighter, потеряв при этом умение наносить удар в спину.

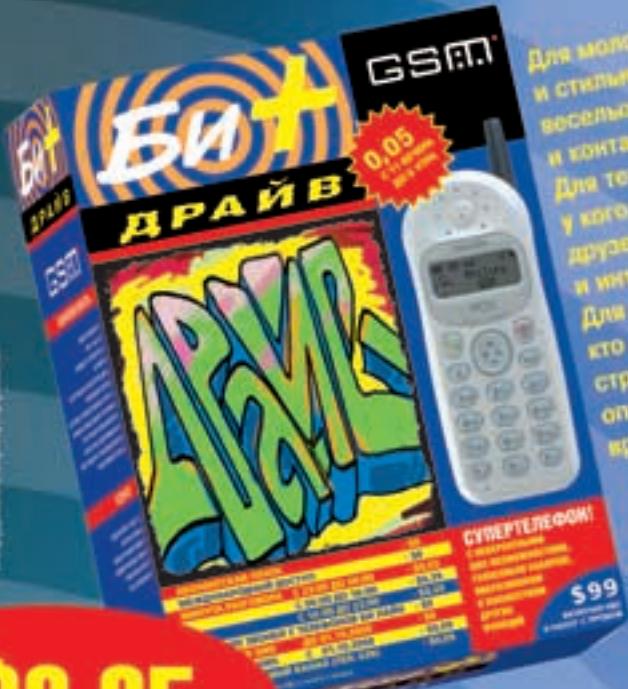
Bard

● Blade — Бард, который вдохновляет своих товарищей демонстрацией приемов мастерского владения оружием (они при этом получают дополнительные бонусы к атаке и защите). Этот подкласс владеет ограниченными воровскими навыками.

ваться на описание взаимоотношений персонажей внутри группы. Отныне они смогут дружить, влюбляться или ненавидеть друг друга — все в зависимости от наших действий по ходу игры. Разработчики уверяют, что сюжетная линия и накал страсти при этом ничуть не уступают серии Final Fantasy — кстати, их собственный пример. Заодно было принято решение избавиться от чрезмерно простых квестов, общее описание которых сводилось примерно к следующему: «пойди туда-то и принеси оттуда нечто», и постараться окончательно усложнить и запутать оставшиеся, с тем чтобы превратить каждый из них в некоторое подобие хорошей головоломки.

Игра использует вторую редакцию AD&D, однако при добавлении новых монстров и заклинаний разработчики по их скромному заверению «не придерживались некоторых правил в точности, однако старались обеспечить игре идеальный баланс». Отныне нашей гибели будут с нетерпением дожидаться 130 уникальных видов монстров (по сравнению с 60 из первой части прогрессионного нализа), к тому же новый движок позволил некоторым из чудищ иметь поистине гигантские размеры. Их имена и внешность пока что держатся в секрете, однако уже точно известно, что драконы в игре будут, причем драконы огромные. Среди новичков можно также упомянуть гигантские летающие глаза Beholder, глиняных големов Clay Golem, магических Djinni, элементалов (мы способны привывать огненных и земляных элементалов, по ту сторону баррикады остаются представители стихии воды и воздуха), рыболоводные создания Кио Тоа, маленьких импов и даже — вот гадость-то! — человека с головой осьминога Mind Flayer. И это, как вы понимаете, не охватывает и десятой части всего списка. Количество заклинаний в *Shadows of Amn* также увеличилось до 300, и персонажи высокого уровня смогут применять спеллы восьмого, а с помощью свитков и девятого, самого мощного уровня. Интересно, что же теперь останется на следующую часть игры?

Тема и в самом деле кажется неисчерпаемой, однако объем журнала не позволяет рассказать обо всем увиденном. Придется подождать релиза, а пока давайте попробуем подвести итоги. Как я уже и говорил в самом начале этого материала, *Shadows of Amn* не станет новой игрой в нашем понимании этого слова. Количество и характер изменений по сравнению с первой частью позволяют говорить скорее о новом большом add-on'е — но в том-то и заключается вся прелесть серии *Baldur's Gate*, что очередного расширения как раз достаточно для того чтобы сделать счастливыми абсолютно всех фанатов. На самом деле изменений не так уж и мало: кое-что подправили, кое-что убрали, добавили кучу новых монстров и персонажей и — вот радость-то — значительно подняли потолок ограничений, позволив прокачивать нашего героя до вполне достойного уровня. Ну что еще нужно для полного счастья? Диск в руки, и скорее за игру. Кстати, с самого начала *Baldur's Gate* был заявлен как трилогия, и есть все основания полагать, что на *Shadows of Amn* история не закончится и игра успеет воспитать еще не одно поколение поклонников классических RPG.



\$0,05

тусовочный тариф

для молодежи и небольшой, дружеской и любительской. Для тех, кто проводит время и умеет находить его.



\$0,29

круглосуточный тариф

т. 722-66-22

круто!
стильно!
современно!

современно!
выгодно!
удобно!



\$0,19

тариф вечером
и в выходные

просто!
современно!
доступно!

БИ+
www.beeplus.ru

SACRIFICE

Платформа: PC

Жанр: RTS

Издатель: Interplay

Разработчик: Shiny Entertainment

Онлайн: <http://www.sacrifice.net>

Дата выхода: зима 2000

П

рославившись после появления на свет червяка Джима и MDK, Shiny Entertainment определилась с курсом и довольно уверенно поплыла по океану игровой индустрии, оставляя конкурентов далеко позади.

Максим Заяц

Девизом компании стала фраза: «Мы не делаем простых игр». И в самом деле, какому бы жанру не принадлежали творения Shiny Entertainment, все они отличаются довольно оригинальным подходом к основной концепции, яркой стильной графикой и, конечно же, юмором. После выхода Messiah жанр 3D-action можно было считать покоренным, и следующими на очереди оказались стратегии реального времени. Но-вый проект получил название *Sacrifice*.

Shiny Entertainment оказалась верна своим традициям, и в демонстрационном зале Interplay на выставке E3 2000 нас ждала игра, мало напоминающая обычную 3D-стратегию. Судите сами: нас, то есть игрока, олицетворяет в мире *Sacrifice* некий колдун, поклоняющийся богу одной из пяти стихий. Игровой вид от третьего лица: мы видим этого колдуна перед собой, управляем им и бережем как зеницу ока — вернее, как свою драгоценную персону. Постройки

отсутствуют как класс. Все что нужно для благополучного существования — это алтарь (а он у нас уже есть) и специальные камни, которыми мы помечаем захваченные источники маны. Никаких ферм с поросятами, никаких стартовых площадок для боевых дирижаблей — путешествуем налегке, и это так приятно. Существует всего два ресурса, о которых нам следует заботиться. Первый и главный — это мана, основа нашей силы и могущества, маной мы расплачиваемся за любое сотворенное заклинание, и истощение ее запасов означает скорую и мучительную гибель от рук врагов-недоброжелателей. Источники магической энергии разбросаны повсюду на островах мира *Sacrifice*, и все что от нас требуется — это захватывать их и подзаряжаться, стоя где-нибудь неподалеку. Второй ресурс — это, собственно, души, души наших существ или убиенных врагов — неважно. Все дело в том, что сам главный маг непосредственного участия в сражении не принимает. Еще на заре эпохи было принято решение, что облик двух почтенных старцев, выбывающих друг у друга бороды и дерущихся посохами, позорит магическое сословие. Маг должен колдовать, а если нужно сражаться — на это есть ког-

ти, зубы и крылья его многочисленных подопечных. Душа — неразменная единица. Когда мы приносим в жертву своему богу какое-либо существо, бренные останки истекают кровью на алтаре, а чистая и незапятнанная душа готовится для очередного перерождения. Силой магии мы можем создать любое существо и позволить ей вселиться в него — так мы обретаем верного слугу, готового беспрекословно подчиняться нашим приказам и без колебаний отдать жизнь за своего господина. Разумеется, таких существ может быть много... очень много. Командуя отрядом



с какого-нибудь удобного холма, мы можем по мере сил и способностей помогать своим войскам, усиливая и защищая их, обрушивая на врагов заклинания боевой магии.

Как уже говорилось выше, магия в игре разделена на пять стихий, каждая из которых принадлежит своему богу. James (земля), Persephone (жизнь), Charnel (нежить), Rugo (огонь) и Stratus (воздух) — мы поклоняемся им и приносим в жертву врагов, получая взамен свои магические способности и возможность создавать все новых и новых существ. Мы начинаем игру, избрав одну из стихий со всеми ее сильными и слабыми сторонами, достоинствами и недостатками, однако никто не мешает нам через какое-то время податься на уговоры другого бога и начать поклоняться ему. Да, это немного смущает на предательство... но зато сколько новых существ и заклинаний мы получаем в итоге! Фантазия разработчиков ограничилась созданием 55 различных монстров, и слово «различных» в данном случае — отнюдь не пустой звук. Бегающие, ползающие и летающие, передвигающиеся на двух ногах или на двух десятках щупальцев, рвущие противника клыками, плюющиеся кислотой, огнедышащие и даже способные самостоятельно применять магию (!) — все они, от маленького дьяволенка до сказочной красоты фиолетового дракона, являются существами абсолютно уникальными. И вместе с тем игровой баланс отражен таким образом, что маг любой стихии, облая характеристики для нее войском, способен одержать верх

над любым противником — достаточно лишь правильно избрать тактику. Подстать существам и сама магия. Более пятидесяти различных заклинаний также поделены между богами стихий, но, создавая их, разработчики постарались отойти от банальностей, преследующих нас от игры к игре. Уже давно никого не удивишь молнией или огненным шаром — так давайте же придумаем что-нибудь новое!

Как вам понравится, например, идея гигантского торнадо, обрушающегося на ничего не подозревающие толпы врагов, или вулкан, неожиданно начавший свое извержение неподалеку от поля боя? Потоки огненной лавы стекают вниз на растерявшихся монстров, и не беда, что секунду назад горы на этом месте не было и в помине. Скажу вам по секрету: гору тоже можно создать. Впрочем, иногда нужно позаботиться и о своих войсках — но это тоже можно сделать красиво и необычно. Вот, например, целебная радуга, сияющие лучи которой соединяют верных нам существ, залечивая раны и придавая им сил. Магия в мире *Sacrifice* — это прежде всего наслаждение искусством, а искусство — это прежде всего красота.

Как ни странно, при всей необычности самой игры интерфейс кажется предельно простым, логичным и удобным. Нашим главным магом мы управляем с клавиатуры, мышка же позволяет каствовать различные заклинания и отдавать приказы войскам. Проблема большинства 3D-стратегий — управление большими отрядами юнитов — в *Sacrifice* решена за счет немногочисленных, но весьма полезных и практических формаций. «Охраняйте меня!» — глухо говорит укрытый черным плащом маг, и немедленно вокруг него выстраивается кольцо воинов. Он делает шаг вперед, и весь отряд движется следом, подстраиваясь под темп своего господина. «Постройте в колонну!» Мы выделяем группу юнитов и отправляем их в атаку. «Спасите свою жизнь!» — отряд рассредоточивается, монстры сражутся укрытие, а на том месте, где только что кипело сражение, возникает озеро огненной лавы, в котором благополучно тонут враги. Кстати, в игре существует множество созданий, способных значительно облегчить нам жизнь, выполняя различную черную работу — пополняя запасы маны в расположенному неподалеку источнике или оттаскивая волящих и сопротивляющихся врагов на алтарь.

Высочайшее качество графики всегда было визитной карточкой Shiny Entertainment, но в случае с *Sacrifice* художники и дизайнеры компании превзошли самое себя. Никакие, даже самые удачные скриншоты, не могут передать всего мрачного великолепия этого волшебного мира, феерию красок и буйство стихий, подчиненных воле богов и людей. И кстати, когда разработчики, скромно опустив глаза, говорят о том, что движок *Sacrifice* — один из лучших представленных на выставке E3 2000, они весьма недалеки от истины. Игра не тормозит — то есть не тормозит совсем. Можно стравить в бою сотню летающих драконов, оста-

вить несколько десятков различных монстров сражаться на земле и запустить в эту мясорубку пяток торнадо — разницы все равно не будет заметно. И при этом следует учитывать тот факт, что монстры в большинстве своем состоят из внушительного числа полигонов, а анимация любого из них включает в себя не один десяток движений. Разумеется, демонстрация проводилась на довольно мощной машине — мощной, но отнюдь не поражающей воображение своей конфигурацией. Основной плюс наработок Shiny Entertainment в данной области заключается в том, что при работе на компьютере среднего класса движок немедленно адаптируется под его возможности, слегка замедляет все происходящее и по-прежнему выдает ровную картинку без рывков и пауз.

Разработчики, разумеется, понимают, какие просторы открываются перед их новым детищем на ниве мультиплеерных батальных и собираются одновременно с выходом игры запускать проект Inferno.net — специальный сервер для игры в *Sacrifice* по Интернету. В честном или не очень бою смогут встретиться до четырех колдунов со своими войсками — для этого в игре имеются специальные мультиплеерные карты. Последней каплей, способной переубедить любого скептика, с недоверием относящегося к новому проекту, является редактор карт. До недавнего времени я наивно полагал, что демонстрацией подобного приложения меня удивить уже не удастся. Ошибка: Эрику Флannому (Eric Flannum), занимающемуся дизайном уровней *Sacrifice*, потребовалось для этого всего две минуты. Именно столько времени ушло у него на создание новой карты, которую мы тут же смогли опробовать в деле. Все делается с помощью мыши: нужна гора — цепляем любой участок местности курсором и вытягиваем его вверх; нужна



пропасть — очерчиваем выбранную область, и она исчезает на наших глазах; требуется озеро — и тут не возникнет ни малейших проблем, достаточно создать подходящую впадину и заполнить ее водой. Пожалуй, далеко не во всех плоских стратегиях процесс создания карты с помощью редактора выглядит настолько простым и естественным, а результат так радует глаз.

Shiny Entertainment всегда отличалась оригинальным подходом к самой идее игры, и *Sacrifice* в этом плане не стала исключением — по крайней мере ей уж точно негрозит участь стать одним из многочисленных безликих клонов. Скорее это один из вариантов видения будущего стратегий реального времени — яркий, необычный и, безусловно, захватывающий, как и все игры от этой знаменитой команды. Остается только добавить, что ожидание не должно затянуться надолго: в августе начинается бета-тестирование игры, и уже в конце этого года она должна появиться на прилавках магазинов. Похоже, я уже знаю, что будет одним из самых удачных подарков на Рождество...

СИ PREVIEW



CLIVE BARKER'S UNDYING



Вячеслав Назаров

Y любых родителей (впрочем, как и у всяких других источников питания) есть свои плюсы и минусы. Хотя, как гласят древние манускрипты, существуют и идеальные родственники.

А я вчера похоронил корешка,
А он, подлец, да помирать не захотел.
Корешок растет живехонек в земле.

А я где?
ДДТ «Дороги»

Например, в книге одного скандинавского автора, имя которого слишком известно, чтобы произносить его вслух, описывается чрезвычайно милое семейство Мумми-троллей. Причем Мумми-мама — это мама, которая всегда всем все разрешает и никогда никому ничего не запрещает. К сожалению, многие дети часто не понимают своего счастья и, тихонько (или во весь голос) ворча на родителей, размышляют о том, как было бы хорошо пожить без опостылевших родственников. Вобщем, так оно и есть, и радоваться жизни на отдельной жилплощади гораздо приятнее, чем заниматься тем же в неком подобии коммунальной квартиры. Тем более, что

никогда не знаешь, когда в коридоре раздадутся чьи-то шаги и придется бросать все интересные дела и спешно симулировать процесс подготовки к экзаменам со своей гостью.

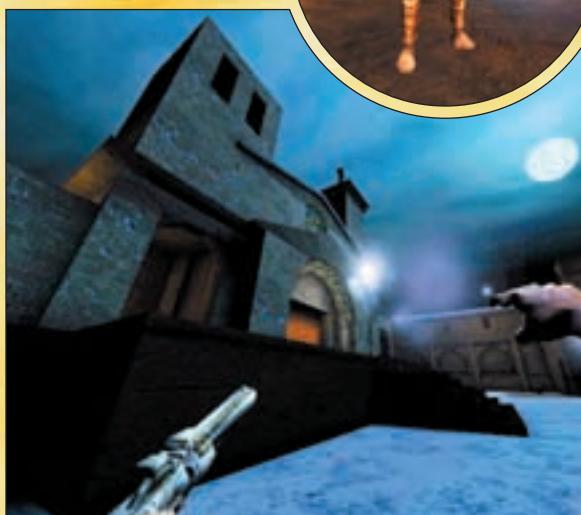
Да, в детстве я мечтал стать взрослым. Мечта моя сбылась. И даже более того. Зато теперь передо мной встают новые проблемы. С ужасом представляю, что может случиться с моей психикой, если помимо родителей в моей жизни появится еще и теща. А такой вариант, к

сожалению, нельзя сбрасывать со счетов. Хотя, конечно, жениться нужно на сироте. Если вообще жениться. Ведь, открою страшную тайну, я никогда не мог привести в дом женщину. Сначала из-за родителей, а в будущем, боюсь, это будет трудно сделать из-за жены.

Так что родственники — это, конечно, хорошо, но чем дальше они от вас живут, тем лучше. Тем более, что постепенно их число будет сокращаться вследствие естественных причин (если также считать естественной причиной отсечение головы и самоубийство черенком от лопаты). Безусловно, трагическая ситуация. Но гораздо хуже, если умершие родственники начнут преследовать еще живую родню, пытаясь затащить ее к себе в царство мрачного Аида. А именно такие ужасы будут происходить в игре *Clive Barker's Undying* от Electronic Arts, до сей поры славившейся в основном своими спортивными симуляторами. Теперь компания решила начать активную работу и в других жанрах. Хотя, чем не спорт охота за живыми трупами и прочими привидениями?

УБИТЬ БЕССМЕРТНУЮ ТЕЩУ

Действие *Clive Barker's Undying* будет происходить в далеких 20-х годах нашего неспокойного века, закан-



Обычно, когда в голову по какой-то иронии судьбы забредают мысли о великой и ужасной Electronic Arts, словосочетания «3D-action» и «First Person Shooter» обычно не возникают в хитросплетении извилин. Конечно, существуют *Trespasser* на PC, *Medal of Honor* на PlayStation и еще куча других action-игр, выпущенных под эгидой могучей компании. Но тем не менее первой и главной ассоциацией с Electronic Arts, по крайней мере для PC-любителей, являются спортивные и автомобильно-гоночные игры. *Clive Barker's Undying* обещает в корне изменить сложившуюся ситуацию. Как видно из названия проекта, к нему приложил свои лапки английский Стивен Кинг по имени Клив Баркер. То, что этот писатель стал главным консультантом будущей игры, позволяет надеяться на то, что в ней будет создана ужасающе-пугающая атмосфера, которую сами создатели называют гибридом *Resident Evil*, *Half-Life* и *Thief*.

Политкорректные американцы очень переживают за психику своих детей. Поэтому разработчики вынуждены прилагать все усилия для того, чтобы «избежать негативного влияния игры на подрастающее поколение». Именно для этого в название игры вынесено имя Клива Баркера — любой человек, знакомый с творчеством писателя, сможет понять, что Clive Barker's Undying навряд ли окажется симулятором выращивания кактусов или ролевой головоломкой. «Если вы не разрешаете своим детям смотреть фильмы, поставленные по произведениям Баркера, навряд ли вы позволите им купить эту игру,» — говорят разработчики. Кроме того, Clive Barker's Undying — проект ориентирован на зрелую аудиторию. Поэтому на коробках с игрой будет красоваться буква М, являющаяся вовсе не знаком уважения к московскому метро, а означающая «mature» — только для взрослых. Впрочем, России подобные извращения, слава Богу, пока не касаются.



чивающегося буквально в ближайшие месяцы. В роли отважного героя Маркуса с металлической фамилией Вольфрам (который по совместительству является героем Первой Мировой Войны) игрокам придется практически сразу по возвращении из зоны боевых действий вновь отправиться на встречу с опасностями. Бороться с различными неприятностями на этот раз придется в стране пива и эльфов, то есть в Ирландии, куда Маркуса пригласил его старый боевой товарищ Джереми Видхэвен. (Впрочем, справедливо ради стоить сказать, что для мужчины он совсем еще не старый. Он старый для женщин.) Вскоре выясняется, что у несчастного ирландца образовались некоторые семейные проблемы. К сожалению, они выходят за рамки стандартных разногласий с тещей, ругани с братьями и сестрами и даже скор с родными дядями из-за того, кому бежать за очередной бутылкой виски. Дело в том, что все семейство Джереми, скончавшееся при загадочных обстоятельствах, продолжает преследовать его в родовом поместье. Безусловно, приятно по сотому разу крошить в винегрет любимую тещу в одиночку, но настоящие друзья никогда не забывают друг о друге. Поэтому, чтобы Маркус Вольфрам тоже смог как следует повеселиться, господин



многом благодаря тому, что они уже работали над проектом, в котором использовался движок Unreal. Кроме того, поддержка Epic'ом своего детища позволяла программистам DreamWorks Interactive экспериментировать с движком в сколь угодно извращенной форме и в то же время всегда иметь возможность получить любую консультацию. Однако не стоит думать, что разработчики лишь нагло пользовались плодами чужого труда. В Clive Barker's Undying они добавили ряд новых функций, среди которых — значительно улучшенная система particle-эффектов, позволяющая воссоздать в игре эффект настоящего ветра. Но самым замечательным новшеством, вне

всякого сомнения, стала система моделирования тканей. Благодаря ей игроки смогут насладиться атмосферой мрачного готического ужаса, навеваемого колышущимися тяжелыми шторами, пляшущими на ветру саванами паутины и дышащими смертью и паранойей древними гобеленами.

СМЕРТЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ

Действие игры, во время которой Маркусу Вольфраму предстоит расправиться с целой армией живых трупов, развернется на 10 площадках, разбросанных по небольшому островку, и еще в паре потусторонних мест. Бойцам с нечистью придется побродить непосредственно по поместью, забраться в древний монастырь, совершивший увлекательный спуск в подземные катакомбы. Причем садясь за Clive Barker's Undying и отправляясь в хитросплетения под- и надземных переходов, игрокам необходимо помнить, что время выхода из лабиринта зависит от количества извилин. Кроме этого обязательными остановками на маршруте к процветанию отдельно взятого острова станут бухта пиратов и даже мистический город Онейрос.

Конечно, просто так путешествовать по цветущим лугам Ирландии и любоваться симпатичной архитектурой и пасущимися тут и там монстрами не получится. Главным образом потому, что последние будут всячески мешать спокойному времяпрепровождению. Но это не страшно. Маркус Вольфрам получит в свое распоряжение как волшебные чары, так и традиционное оружие. Причем для пущего эффекта он сможет использовать их одновременно. Обычное оружие (среди которого можно назвать использованные в демо-версии револьвер, дробовик и коса) отважный Маркус носит в левой руке, тогда как колдует, соответственно, правой. В Clive Barker's Undying игрокам будут доступны 16 магических заклинаний, каждое из которых можно будет апгрейдить по пять раз с целью увеличения убойной силы. Впрочем, с помощью магии Вольфрам сможет не только уничтожать противных монстров. В ряде случаев, например, вместо того, чтобы безрассудно рубиться с супостатами, гораздо удобнее будет воспользоваться волшебным ускорением или наколдовывать вокруг себя гробовую тишину и незаметно проскользнуть мимо злодеев. Причина выбора такого варианта поведения становится очевидной, если вспомнить замечательную поговорку: «Нормальные герои всегда идут в обход!»

Для того, чтобы грамотно ходить в обход, в облыв и в опрыг Маркус Вольфрам сможет воспользоваться «волшебным взглядом», то есть заглянуть в мир духов. Самое удивительное заключается в том, что для этого отважному бойцу не нужно ни поглощать в огромных количествах мухоморы, ни выпивать многие литры прочих стимуляторов. Просто переключившись в этот режим, Маркус начинает видеть вещи, которых не было раньше. Благодаря этому становится гораздо проще избегать коварных ловушек. В демо-версии Clive Barker's Undying была показана следующая ситуация. Главному герою позарез нужно пройти через комнату, пол которой представляет собой скопище гниющих живо досок. А под этим помещением в ожидании гостя уже собираются кровожадные скелеты. Но стоит игроку включить свое «шестое чувство», как он увидит на полу призрачные отпечатки ног, когда-то прошедших по безопасному маршруту...

Похоже, что Electronic Arts твердо решила взлететь на вершину рынка игр 3D-action. И Clive Barker's Undying может стать отличным мотором для такого подъема. Вобрав в себя все элементы классического ужастика, проект обещает быть гораздо динамичнее своих конкурентов: Nocturne и еще не вышедшего Alone in the Dark 4. Возможно, за это стоит благодарить сюжет игры, ведь не каждый день выпадает возможность несколько раз подряд грохнуть любимую тещу...

СИ PREVIEW

Не так давно я решил отка-
заться от
участия в
гонках на вы-
живание на
улицах Мос-
квы, дорогах
Подмосковья
и вообще лю-
бых трассах,
куда меня

Вячеслав Назаров

могла бы домчать моя
глазастая «шестерка»,
отдаленно напоминаю-
щая двоюродную сестру-
дурнушку BMW. Точнее,
даже не решил отказы-
ся, а был вынужден.

Now I'm rushing on the run, yeah I wanna have me some fun I'll speed Give me what I need Oh, set me free Let's speed On wheels, on wheels	Said speed Oh, let it bleed Yeah White lightning Let's speed, on speed On wheels, on wheels Com'on Billy Idol «Speed»
--	---

Поскольку после участия в замечательном ДТП, сюжет о котором злобная цензура не разрешила показать в русской народной передаче «Дорожный патруль», несчастный автомобилист еле-еле смог самостоятельно добраться до родного сервиса, где и прописался на неопределенное время. В то же время VW Golf II — коварное детище немецкого автомобилестроения, подставившееся под низколетящий болид ВАЗ-

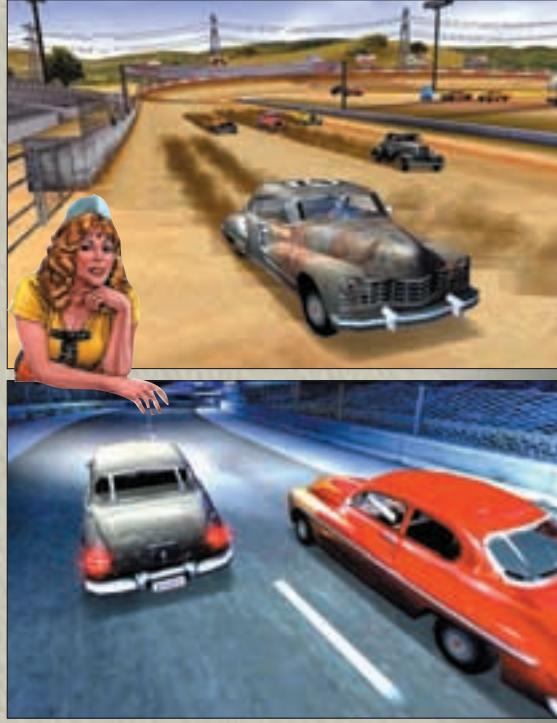
NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Платформа: PC
 Жанр: автогонки
 Издатель: Electronic Arts
 Разработчик: EA Canada
 Онлайн: <http://www.needforspeed.com>
 Дата выхода: IV квартал 2000

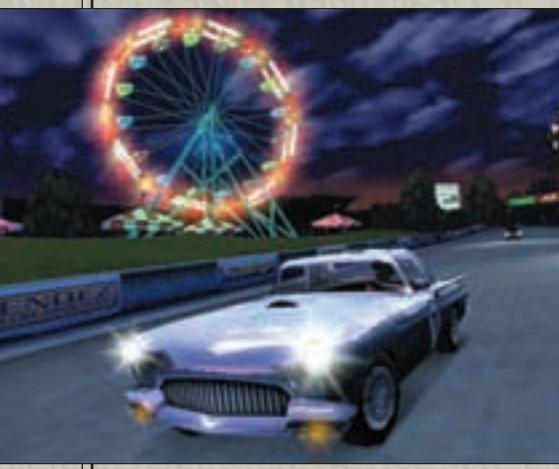
21061 — довольно резво передвигался после столкновения, хотя его вид сзади и взвывал к справедливости, как картина Верещагина «Апофеоз войны». И справедливость восторжествовала. Именно тогда я понял, что с деньгами не шутят. А без них и подавно. Расставшись со всеми сбережениями и нажитыми непосильным трудом дубленками (2 шт.), импортными цветными телевизорами (3 шт.) и набором коллекционных зубочисток, мне пришлось признаться самому себе, что что-то в жизни бывает человеку дорого, а что-то и не по карману. Подсчитав, сколько я смогу сэкономить, если не буду тратить деньги на завтраки, обеды, ужины при свечах, и стану встречаться с девушками исключительно в библиотеках, я сделал вывод, что отныне но, даст Бог, не вовеки веков, мне суждено испытывать чувство скорости сидя за рулем лишь виртуальных машин. Но зато каких! Тех самых, которые скоро перекочуют на экраны мониторов благодаря стараниям коллектива Electronic Arts, создающего первую и пока единственную в своем роде онлайновую автогоночную игру.

ДА ЗДРАВСТВУЮТ РУЛЕВЫЕ ИГРЫ!

По большому счету, NFS: Motor City можно смело назвать ролевой игрой. Даже скорее рулевой, если учесть специфику жанра. Дело в том, что суть нового игрового проекта, о чем игровое сообщество было подробно проинформировано на прошедшей E3, заключается в следующем. На сервере Electronic Arts (а кто же еще решится устроить та-



Достаточно интересные результаты опроса игровой общественности, временами резвящейся на просторах Интернета, были приведены на официальном сайте Need For Speed: Motor City. На вопрос о том, как они предпочтут состязаться в новом автошедевре: сами по себе, в одиночестве бороздя просторы виртуальной Вселенной; соревнуясь с компьютерными противниками в одиночной игре, или участвуя в on-line-заездах, ответили почти двадцать тысяч страждущих скорости героев. При этом 52% заявили, что однозначно предпочтут одиночную игру, 12% ответили, что будут выяснять отношения друг с другом в режиме мультиплеера, а самые хитроумные 36% пообещали регулярно появляться на он-лайновых встречах, в то же время не забывая тренироваться на виртуальных гонщиках.





небольшую кучку шелестящих банкнот. Именно первоначальный капитал, грамотно вложенный в тотализаторы на гонках и, конечно, торговлю наркотиками и оружием, поможет водителям городка моторов заработать мегатонну баксов на модернизацию любимого железного коня и глобального развития собственной автоконюшни.

Точь-в-точь как в самых правильных RPG в зависимости от поведения виртуальных гонщиков будет изменяться их статус в автомобильном сообществе. Выразится это главным образом в репутации, которая у отважных автолюбителей станет улучшаться или ухудшаться, что, конечно, повлияет на то, в каких соревнованиях они смогут принять участие. Стоит сразу отметить, что избранные, согласно обещаниям разработчиков, попадут Гоночный Клуб, где смогут с чистой совестью проводить виртуальные вечера, попивая не менее виртуальный коньяк.

Признаемся вам сразу: вы никогда не сможете сыграть в Need For Speed: Motor City. Но не отчаивайтесь. Все дело в том, что Electronic Arts приняла решение переименовать игру в Motor City Online (хотя мы по старой памяти пока будем пользоваться старым названием). Конечно, потому что в ней будет напрочь отсутствовать режим одиночной игры. Сами разработчики-издатели оправдывают это соображениями безопасности и тем, что они хотят исключить любую возможность cheat'ерства. Достичь такого результата планируется с помощью того, что все файлы, позволяющие изменить ход состязаний, станут храниться на сервере и игроки не будут иметь к ним доступа. Конечно, это все замечательно, но ведь и Quake III Arena и Unreal Tournament позволяют бойцам рубиться в off-line, в то же время будучи защищенными от атак «кРюТЫх ХАЦКЕРов». Почему это стало проблемой для Electronic Arts, остается только гадать.

кое безобразие?) виртуальным водителям будет предложено выбрать в каком обличии они представят перед очами других игроков: в мужском или женском. Любителей нехороших извращений (а также фанатов неживой природы) придется огорчить: ни киборги, ни даже антопоморфные дендромутанты (т.е. «Братинко» по-научному) в игре присутствовать не будут. Впрочем, благодаря возможности использования более 100 настроек персонажа, виртуальная Вселенная NFS: Motor City обещает довольно быстро пополниться массой самых разных гоночных героев. После того, как водители потратят несколько часов жизни на определение своего внешнего вида, они получат на руки



ло тридцати автомобилей, уже приглашенных на главные роли. Среди них можно назвать таких замечательных звездочек как Ford's Coupe, Thunderbird, и Mustang, Chevrolet's Nomad Wagon, Camaro и Corvette C3. Любопытно, но современные машины будут отсутствовать в игре как класс — все звезды NFS: Motor City выпускались в период с 1932 года до 1973.

СДЕЛАЙ САМ

Из интервью разработчиков, которые они раздавали всем посетителям E3 (не больше двух в одни руки!), нам стало известно, что в NFS: Motor City не будет существовать супермашина, обладание которой автоматически превращает игрока в чемпиона. «Игровая концепция заключается в том, что любая машина может быть в максимальной степени модифицирована. Возможно, придется перебрать тысячу тех или иных запчастей, пока вам удастся создать свой идеальный автомобиль,» — похвастался продюсер проекта Джон Эберхарт.

В NFS: Motor City, также как и в России, после покупки «новой» машины следует тут же.. Нет, не обмыть сделку, хотя это и не возбраняется, а тут же отправиться в ближайший техцентр, чтобы по-быстрому провести осмотр и заменить все дефектные детали. Впрочем, если в водителе течет кровь Плюшкина, для него всегда открыта дорога на кладбища домашних автомобилей, где можно практически бесплатно найти большинство необходимых запчастей. Не стоит забывать и о том, что NFS: Motor City является исключительно многопользовательской игрой. Виртуальные водители получают возможность покупать, продавать или меняться любыми предметами автомобильного быта в on-line.

При этом разработчики клятвенно обещают периодически добавлять в игру новые детали, что не даст скучать даже самым опытным механикам: ведь уже сейчас в списке запчастей, которые будут доступны в NFS:

Motor City с самого начала, насчитываются больше тысячи наименований.



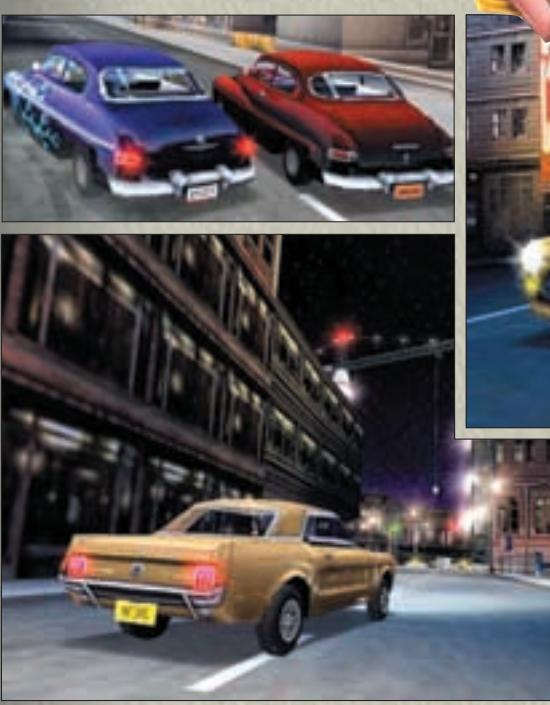
Вообщем, в Городе Моторов игроки смогут проявить себя во всей красе в двух вариантах состязаний. Первым будут уличные заезды, во время которых водителям предстоит соревноваться на узких и извилистых улочках города, расположенного где-то в середине американщины. Причем призом в соревнованиях может служить что угодно: начиная с твердой валюты и заканчивая валютой же, но жидкой. Ну а спортсменам, желающим завоевать кубок Motor City, предлагается воспользоваться официальными гоночными трассами (общим числом 12), которые специально подготовлены для подобных заездов.

МЕХАНИЧЕСКАЯ КОНЮШНЯ

Для того, чтобы стать всеми признанным супергероем NFS: Motor City, игрокам помимо хорошей репутации потребуется и не менее замечательный автомобиль. Electronic Arts приобрела лицензии у трех американских автопроизводителей: Chrysler, General Motors и Ford. Поэтому в игре встречаются детища только этих акул капитализма. Но количество заявленных разработчиками моделей, которым посчастливится поселиться в NFS: Motor City, впечатляет: их окажется больше сорока. На сегодняшний день известно око-

ляния с ехидным прищуром на информацию, которая время от времени просачивается из Electronic Arts, а на мероприятиях, подобных E3, просто блеск ключом, последние сомнения в успехе этого проекта просто исчезают. И если в игре все окажется так, как обещают разработчики, то, пожалуй, многие автолюбители смогут со спокойной совестью навсегда пересесть за баранку виртуальной машины. Благо жизнь в Городе Моторов обещает быть не менее интересной, чем в реальности.

CIN PREVIEW



Платформа: PC, PlayStation 2
 Жанр: FPS
 Издатель: THQ
 Разработчик: Volition
 Онлайн: <http://www.redfaction.com>
 Дата выхода: зима 2001

RED FACTION



Y

же не за горами тот день, которого ждет не дождется большинство поклонников жанра First Person Shooter.

Нет, я не о публичной казни Лары Крофт. Все даже еще лучше. Помните такую славную команду — Volition? Именно благодаря им увидели свет мегахиты Freespace 1 и 2, именно они сейчас трудятся над многообещающей RPG Summoner — и собираются покорять устои жанра FPS своим новым проектом, получившим название **Red Faction**. Я сказал «новым»? Это не совсем так. Игра находится в разработке уже больше года — просто с деталями гениальной задумки Volition журналистам удалось познакомиться лишь на E3

2000. И главной, самой заманчивой деталью оказалась возможность с оружием в руках изменять архитектуру уровней игры, прорубая дырки в стенах, обрушивая здания, скалы и мосты, сея хаос и разрушения, масштабы которых ограничены лишь мощью нашего оружия. Ну разве это не мило?

Нашим героем становится некий Parker, которому выпала неизвестная доля — трудиться на марсианской шахте корпорации Ultor. После многолетнего изучения шедевров научной фантастики мы знаем, что под понятием «марсианская шахта» не скрывается ровным счетом ничего приятного и романтического. Недружелюбная среда, невыносимые условия работы... а тут еще и некая таинственная эпидемия одну за другой уносит жизни товарищей. Она-то и стала последней каплей, переполнившей чашу терпения. В один прекрасный день рабочих взяли в руки отбойные молотки и резонаторы и устроили небольшую революцию. Им даже удалось захватить несколько секторов шахты, прежде чем опомнившееся руководство корпорации приспало на Mars войска. Разумеется, о том, чтобы в открытом бою противостоять элитным подразделениям Ultor, не могло быть и речи. Часть рабочих заколебалась, но было уже поздно. Началась война на выживание... впрочем, это было ясно с самого начала. Единственной надеждой повстанцев стала секретная лаборатория Ultor. Там их ждала разгадка эпидемии чумы, там их ждала НАДЕЖДА...

Есть серьезные основания полагать, что сюжетная линия в игре окажется не просто данью необходимости, но одним из основополагающих элементов. В команде разработчиков все как один — поклонники FPS, причем FPS «правильных», наподобие Half-Life. Если им удастся создать столь же захватыва-

вающий, интригующий и детально проработанный сюжет, игра получит еще один очень большой плюс. А их и без того немало. Вернемся к тому, с чего мы начинали — к технологиям Geo-Mod, позволяющей игроку самостоятельно изменять архитектуру уровней посредством различного оружия. Возьмем типичный пример: что будет, если в любом из современных шутеров выстрелить в стену из пистолета? Правильно, в лучшем случае останется след, обозначающий место, в которое угодила пуля. Из дробовика? Ну, в этом случае следов будет побольше — и только. А если из ручной ракетной установки? Тут фантазия разработчиков начинает со скрипом пробуждаться, и в результате на стене появляется пятно невообразимого колера. А как же в реальной жизни: если влепить ракету в стенку сарайя, на ней что, тоже пятно появится? Да обвалится она, всего и «делов-то». Вместе с самим сарайем и куском стоящего рядом дома. Вот и в **Red Faction** так же: в зависимости оттолщины стен и мощности оружия мы можем пробивать туннели и проламывать в стенах дыры с восхитительно неровными краями, обрушивать мости и здания, изменять русла рек — словом, чувствовать себя полноправными обитателями марсианского мира. При этом соблюдаются целый ряд законов — если уж не физики, то логики по крайней мере. Выпустив в кирпичную стену склада ракету, следует ожидать облако пыли и появление неровной дыры, по размерам примерно подходящей для того, чтобы в нее мог пролезть человек. Если образовавшееся отверстие нас по каким-то причинам не устраивает, можно выпустить еще пару ракет по бокам и сверху — проем расширится настолько, что в него сможет проехать грузовик. Следующий этап: выходим из склада и «добываем» многострадальную стенку, а следом за ней и соседнюю. Еще пару выстрелов — и крыша с грохотом обрушивается внутрь здания, похоронив под обломками всех его обитателей. И таких примеров масса. Часового на вышке можно снять выстрелом из снайперской винтовки — а можно свалить саму вышку, заложив заряд под основание. Убегая от погони, можно проломить дыру в полу и спрыгнуть на нижний уровень. Более того — пробив с помощью нескольких направленных взрывов уютную пещерку в скале, мы получаем великолепное место для засады.

Разумеется, движок, допускающий динамические изменения архитектуры уровней, предъявляет повышенные требования к компьютерному железу. Сделать так, чтобы игра без ощущения торможения работала хотя бы на средних машинах — вот основная забота разработчиков на сегодняшний день. Ну

а вдобавок они заняты еще и кучей различных деталей. К примеру, ожидается, что в **Red Faction** будут присутствовать различные средства передвижения — наземные, воздушные, подводные. Более того, все они будут нести на себе вооружение, и мы действительно сможем использовать их по ходу прохождения. С учетом изменяющегося ландшафта особое внимание уделяется жидкостям — воде или, к примеру, раскаленной лаве. Вода, заливающая коридор, а затем благополучно уходящая через пробитое в полу отверстие на нижний этаж, или заполненная лавой траншея, преградившая путь вражеской технике, — вот это действительно простор для фантазии. Будут, разумеется, и некоторые ограничения — куда же без них, но в целом прохождение игры кажется сейчас процессом максимально творческим.

Большинство разработчиков уже оставило попытки привнести что-то новое в жанр FPS. Велосипед давно изобретен. Соперничая с конкурентами, можно бесконечно перекрашивать его, совершенствовать форму, добавлять скорости — но вот попытка установить третье колесо или приделать сбоку автоматический сачок для ловли бабочек как правило ни к чему



хорошему не приводят. Volition со своим новым проектом **Red Faction** обещает стать приятным исключением из этого правила — хотя бы потому, что их нововведение является более чем полезным и добавляет массу новых и интересных моментов в уже наработанную тактику. До выхода игры остается без малого год, и хочется верить, что за этот срок не произойдет каких-либо изменений к худшему, а сама идея не успеет устареть.

CN REVIEW

первый шаг к домашней видеостудии

\$69 •пульт ДУ
•видеомонтаж



\$249



\$199



Это так классно - добавить в свой компьютер цифровой телевизор с помощью **Studio PCTV!**

К тому же с ней можно записывать и мониторить видеоКамеры (функция цифрового видеонагнитофона), обмениваться видеопосланиями в Интернет, делать цифровые фотографии с видеокамеры.

А купив Studio DC10 Plus вы создадите на своем ПК настоящую видеостудию - об этом мечтали многие поколения видеолюбителей.

Studio-DV предназначена для тех, кто уже имеет цифровую камеру Digital или mini-DV с входом/выходом I-LINK (IEEE1394), подключив ее к **Studio-DV** можно управлять камерой, записывать и редактировать видео, добавлять титры и спецэффекты - в цифре, без потери качества!

цифре, без п
Хотите посмотреть
как работают наши продукты?
Два раза в неделю
в компьютерных салонах Москвы
Pinnacle Systems проводит
демонстрацию линейки STUDIO !

Демонстрац.
Расписание смотрите на
www.pinnaclesys.ru/roadshow
при покупке во время презентаций – дополнительные скидки!



**PINNACLE
SYSTEMS**

www.pinnaclesys.ru

(095) 943-9293, 943-9290, 158-5386, E-mail: azazello@mpc.ru
Полный список партнеров PINNACLE можно найти на сайте.

TIMESPLITTERS

Платформа: PlayStation 2

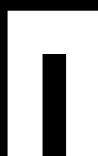
Жанр: shooter

Издатель: Eidos

Разработчик: Free Radical Design

Онлайн: www.eidos.com

Дата выхода: 26 октября 2000



Александр Щербаков

О вполне понятным причинам большинство шутеров «от первого лица» для игровых приставок никогда не пользовались особенной популярностью.

В шестнадцатибитные времена таких игр на консолях вообще было две с половиной штуки, а более поздние переводы эпизодов с PC никогда особенного интереса не вызывали даже хотя бы из-за своего качества. Разве что Quake для Saturn выделялись, да недавний Quake 2 для PlayStation, да и то это было не настолько любопытно, чтобы все побросали свои дела и ринулись просиживать штаны за подобными увеселениями.

Пожалуй, единственными, кто смог реально привлечь массового игрока-приставочника к шутерам, стал Rare со своим GoldenEye 007 (ну и Perfect Dark, понятно). Dreamworks с их бестселлером Medal of Honor я в расчет не беру, тут и так все понятно. Вот, собственно, мы и пошли вплотную к Timesplitters, к тому, почему этот проект можно считать действительно поддающим очень большие надежды. Львиная доля этих самых надежд вы-

зывает состав команды разработчиков под ничего не говорящим названием Free Radical Design, за которым скрывается отряд перебежчиков из Rare, большая часть которых как раз и была ответственна в свое время за тот самый шедевральный GoldenEye 007.

Выпустить Timesplitters планируют уже в самый launch второй PlayStation, так что нельзя сказать, что создатели игры как-то особенно тянут с разработкой. Впрочем, результат их труда виден даже сейчас и результат этот, надо сказать, достаточно неплох. В идеале, к концу года мы должны получить быстрый, красивый, не требующий долгого въезжания, и местами очень интересно замороченный продукт от людей, которые знают толк в создании подобных вещей.

По задумке авторов, Timesplitters должны создавать атмосферу фильмов-боевиков с безумной беготней и отчаянными перестрелками. Причем, что любопытно, действие игры будет разворачиваться в разных временных периодах, с некоторыми закосами под кинопроизведения, воспроизводящие соответствующие вехи развития криминального мира. Всего таких этапов ожидается девять, от тридцатых годов ХХ века до тридцатых годов века ХХI. Все эти эпизоды вроде как будут связанны между собой общим сюжетом в лучших традициях того же GoldenEye 007.

Соответственно, в зависимости от времени, в котором вы в данный момент находитесь, зависит вся окружающая обстановка, встречающиеся на пути противники, а также арсенал вооружения. Например, в первой половине двадцатого столетия нам предстоит побегать по заброшенной египетской гробнице или же ввязаться в разборки между гангстерами. А вот в 2030 году нашим глазам предстанет совсем другой мир, полностью компьютеризированный, футуристичный, с мощным лучевым оружием и населением, частично состоящим из мутантов, киборгов и вроде как даже пришельцев с других

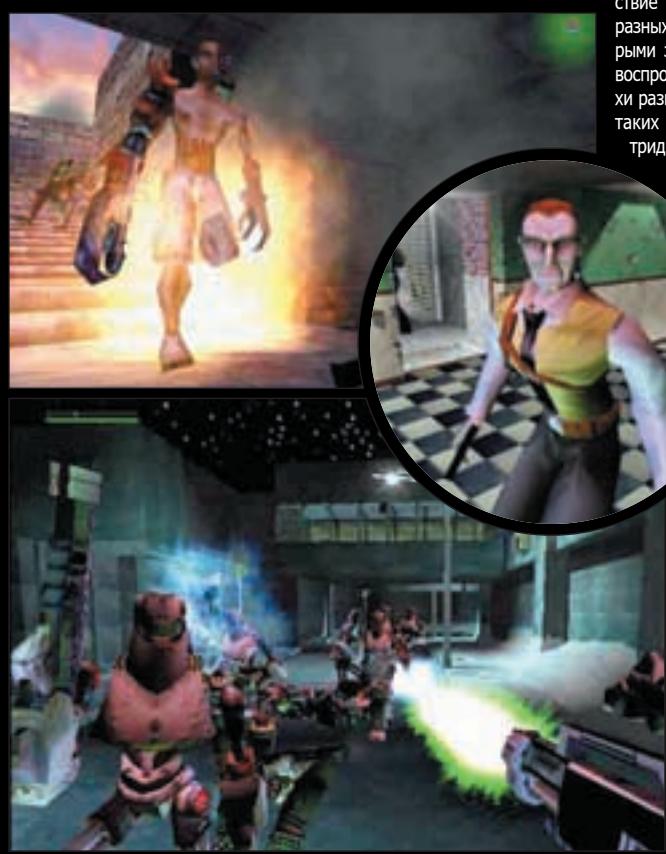
планет. Причем на протяжении всей игры вы не перестанете чувствовать иронию создателей Timesplitters и юмор, пронизывающий сюжетную линию. По крайней мере, Free Radical Design обещает, что все будет обстоять именно таким образом.

Естественно, не забывают разработчики и о солидном упоре на многопользовательскую составляющую Timesplitters, так прекрасно реализованную в... ну, вы поняли, где ее реализовывала большая часть этих товарищей, находясь тогда еще в Rare. Вчетвером совершенно спокойно можно будет разрезаться по привычному (кому-то) split-screen, при этом количество кадров в секунду, по всей вероятности, останется на очень даже приемлемом уровне. О возможностях игры по сети (например, с помощью технологий, предложенных SN Systems) никто не распространяется, официального появления сетевых карточек и витов еще ждать, так что, скорее всего, об этом придется забыть. Впрочем, и без этого все нормально, стоит только вспомнить GoldenEye 007, в который интересно было дедматчиться даже при том, что все игроки носились в окошках на одном экране.

Отдельных слов заслуживает ситуация с уровнями в Timesplitters. Сами по себе они, понятно, достаточно красивы, обширны, обладают симпатичной архитектурой и все такое прочее, о чем привыкли говорить разработчики. Но это все мелочи (ну, относительно, конечно), и говорить стоит в данном случае не об этом. Дело в том, что граждане из Free Radical Design решили поместить в Timesplitters редактор арен для многопользовательских баталий, что на моей памяти впервые встречается в видеоигре. Понятно, что отличается эта фишка достаточно значительно от, например, level editor`ов для какого-нибудь Half-Life, то есть создать все до мельчайших деталей нельзя. Редактор достаточно сильно упрощен и не рассчитан на многочасовые руления освещением и копошения с многочисленными объектами. В Timesplitters все просто и доступно и больше похоже даже на какой-нибудь конструктор, собрать который можно достаточно быстро, добавить там и сям оружие, айтемы разные и ломануться вперед, в бой. Все это без проблем сохраняется на карточку памяти и используется в дальнейшем.

Короче, на основе имеющихся на данный момент впечатлений можно сказать, что Timesplitters однозначно является одним из самых интересных продуктов, готовящихся к европейско-американскому launch`у PlayStation 2, особенно на фоне всяких Tekken Tag Tournament. Кстати, Free Radical Design уверяют, что параллельно в разработке у них находится еще один шутер от первого лица, который выйдет ощущимо позже, но будет превосходить Timesplitters по всем параметрам и, кроме того, окажется ощущимо более «серьезным», без всяких юмористических заморочек.

CIN PREVIEW



PAPER MARIO

3

авершая жизненный цикл своей последней платформы, компания Nintendo решила, наконец, раздать все свои долги.

Борис Романов

Уже вышел в свет находившийся пять лет в разработке и менявший несколько раз свои жанры и названия Kirby 64. А вот теперь дошла очередь и до Paper Mario (в прошлой жизни Super Mario RPG 2 и Super Mario Adventure), который в свое время задумывался, как вы можете судить по его первоначальному названию, в качестве продолжения первой и пока последней совместной работы Nintendo и Square на ниве создания видеоигр. Но сегодня, кроме жанровой принадлежности и детской направленности, у этих двух игр уже нет практически ничего общего. И поэтому смена ее названия только упростит нашу задачу по ее описанию, а также вашу задачу по ее возможному приобретению.

Итак, *Paper Mario* или, по-русски, бумажный Марио. Почему бумажный? Да потому что в этой ролевой игре все герои, включая самого водопроводчика, представлены на экране в виде вырезанных из бумаги двухмерных объектов, на манер использованных в *Parappa The Rapper*. Но на этом примечательном факте отклонения от нормы в *Paper Mario* не заканчиваются. Все дело в том, что, несмотря на свое новое название и двухмерно-платформенный вид, этот проект от Nintendo так до сих пор и остался классической японской пошаговой RPG со всеми вытекающими отсюда последствиями. И пусть в ней вам, как и в большинстве игр про Mario, придется ходить по уровням слева направо, прыгать с платформы на платформу и разбивать головой блоки с различными знаками для получения всевозможных бонусов, драться с врагами в *Paper Mario* вам придется уже в пошаговом режиме, выбирая команды из привычной по другим RPG менюшкой. Тем не менее, тупым нажатием во время боя на кнопку подтверждения вы не сможете расправиться со своими симпатичными врагами. Здесь, точно так же, как и в *Super Mario RPG* (а также *Legend of Dragoon*), вам будет позволено усилить свои атаки с помощью некоторых активных действий. Иными словами, в определенный момент очередной атаки вам будет предложено либо вовремя нажать какую-нибудь кнопку, покрутить аналоговым штурвалом или сделать еще какую-нибудь глупость, в

Платформа: Nintendo 64
Жанр: RPG
Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Онлайн: www.nintendo.com
Дата выхода: декабрь 2000 (август — Япония)



результате чего ваша атака может стать на порядок сильнее. Принципы же уничтожения врагов, каждый из которых когда-нибудь принимал участие в предыдущих приключениях Марио, остались прежними. Так что ветеранам игрового движения, а также любителям игр от Nintendo, не составит большого труда понять, каким конкретным приемом можно будет с наименьшим риском справиться с противником, тем более что доступные Марио приемы также не отличаются особой новизной.

Точно так же, как и в любой другой RPG, гулять по миру игры, который будет состоять из типичных для двухмерных Марио красочных уровней (о них чуть позже), а также принимать участие в боях вы будете не в гордом одиночестве, а со своими друзьями. Стоит отметить, что последнее в описываемом здесь проекте от Nintendo играет далеко не последнюю роль. Все дело в том, что без своих друзей бумажный Марио просто не сможет пройти свою игру. И поэтому вам просто придется их находить и уговаривать вступить в свою команду.

Завершая же наш короткий рассказ об одном из последних японских проектов для Nintendo 64, над воплощением в жизнь которого работают далеко не самые маститые, но зато более раскрепощенные работники Nintendo и близких к ней компаний, стоит отметить, что известный за пределами своей родины как *Paper Mario* в своей родной Японии этот проект носит несколько иное, хотя и не менее характерное название *Mario Story*. И это не случайно. Все дело в том, что как по своему виду, так и по своей сути,

Paper Mario скорее тяготеет к раскритикованной за свою чрезмерную простоту игрой *Yoshi Story*, нежели к типично Square'овской ролевушке *Super Mario RPG*. В ней так же, как и в приключениях динозавра Yoshi, игровой процесс пока что носит довольно упрощенный характер, тогда как графическое исполнение, выполненное в стиле красочной детской книжки, вызывает только положительные эмоции. Ну а сможет ли это помочь *Paper Mario* добиться такой же бешеной популярности, которой смогла добиться в Японии схожая с ней по техническому исполнению *Kirby 64*, мы узнаем уже в начале августа.

СИ PREVIEW



СТРАНА ИГР

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

ПО САМОЙ КУЛЬТОВОЙ РОССИЙСКОЙ ИГРЕ 2000 ГОДА



ЗАСТАВЬ ЭТОТ МИР ОТВЕТИТЬ!

«Российским разработчикам из Nival Interactive действительно удалось создать нечто такое, что вряд ли нуждается в преувеличениях. В сентябре 2000 года ролевая стратегия *Проклятые Земли* предстанет пред нами во всем своем великолепии»

Adrenaline Vault

В ПРОДАЖЕ В СЕНТЯБРЕ

СИ
nival
INTERACTIVE

СТРАНА
ИГР

1C
Фирма "1С"



Как знают даже пьяные мадагаскарские лемуры (трезвые, впрочем, тоже), в конце октября Sony планирует выпустить свою супер-дuper приставку в странах, в которых солнце восходит, но не так, как это принято на известных вам островах. В связи с этим все, кому не лень, готовятся к launch'у. А к следующему за ним ажиотажу готовят ударные обоймы абсолютно нью геймов для наикульнейшей консоли. В большинстве своем геймы эти, естественно, достаточно примитивны. Впрочем, игрокам, которые ринутся в магазины, на это обычно бывает наплевать.



Namco, понятное дело, заготовила снаряды помощнее, вроде Ridge Racer V и Tekken Tag Tournament, которые сомнут и искалечат всех при помощи одних только своих громкими названий (можно даже сказать, что исключительно своими названиями). Но есть у Namco и игрушки поскромнее, которые появятся попозже, но все равно, по идеи, продадутся. Как, например, Moto GP.

Moto GP относится к жанру мотогонок, которых в конце осени на PlayStation 2 будет не акти как мно-

Платформа: PlayStation 2
Жанр: мотогонки
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Онлайн: www.namco.com
Дата выхода: осень 2000

го. Пришло это творение из залов игровых автоматов, где звалось 500 GP и завлекало к себе народ наиценнейшей возможностью отсканивать свою физиономию и запихнуть ее в игрушку. На ПС2 такого творить нельзя, но для разработчиков это не проблема. Игра выглядит достаточно прилично; играется, вроде, тоже ничего (как нэмковская гонка). Так что меняем название и пишем самое нужное, что только может быть в игровом продукте и без чего просто нельзя обойтись — приличную лицензию. Лицензия, как известно, порой работает покруче волшебной палочки и выкидывает такие чудеса, что самые уродливые и имбезильные золушки в статистике прорываются на первые места. Впрочем, к Moto GP это вряд ли относится. Просто средненький, в меру интересный продукт, от которого фаны Namco и примкнувшие к ним любители мотоспорта наверняка получат удовольствие. Ну и пожалуйста, нам не жалко.

СН PREVIEW

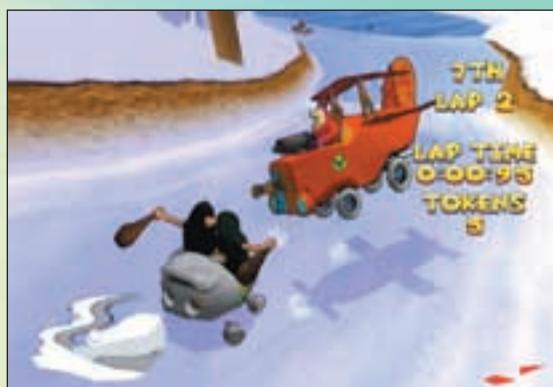
Платформа: Dreamcast
Жанр: гонки
Издатель: Infogrames
Разработчик: Infogrames Sheffield House
Онлайн: www.infogrames.com
Дата выхода: лето 2000

Клоны Mario Karts неистребимы. Сколько ни говори, что Nintendo в этой области не переплюнул пока никто. Сколько ни вздыхай при виде очередного ущербного подражательства — производство все равно не остановится. Популярно это направление, ничего не поделаешь, покупать ведь все равно будут, особенно если игрушечка раскручена хорошо, да еще со всякими бандитами и прочими героями любимых народом игрушек в больших количествах.



Как ни странно, но Wacky Races имеет некоторые шансы запомниться нам как один из немногих приличных клонов «мариокартов», в которые даже интересно бывает поиграть. Принцип игры от Infogrames все такой же, веселье, забавные персонажи, мультишность прет во все стороны. Кстати, о мультишности — говорят, делается Wacky Races по известному когда-то детскому мультсериалу. Подтвердить не могу — смотреть не приходилось. Нам спиди-гонщики ближе :).

Основное отличие от канонического картоподобия Wacky Races, как заявляют разработчики, состоит в подчеркнутом отличии одного персонажа игры от другого. Всего этих гавиков будет 11 штук, причем каждый будет обладать не только набором стандартных характеристик, но и собственным арсеналом оружия. К тому же, многочисленные power-up, встречающиеся на трассах, по идеи, действуют на каждого отдельно взятого рейсера по-своему, что вносит не только некоторую хаотичность, но и, как видится это создателям Wacky Races, дополнительный интерес, не говоря уже о разнообразии. Кроме того, Infogrames дадут нам возможность заниматься таким увлекательным занятием, как сбор монеток-жетончиков на трассе. Какой от них прок, пока не уточняется, зато говорят о возможности их вышибания из соперников, в результате чего количество аварий на трассе должно резко возрасти.



Вот так. Ко всему перечисленному добавляем полтора десятка трасс и весьма приятную графику, и уже можно составить себе некоторое впечатление о проекте. Хотя насколько оно окажется верным, мы узнаем только спустя некоторое, непродолжительное, надо сказать, время.

СН PREVIEW

SPAWN: IN THE DEMON'S HAND

Spawn — порождение знаменитого художника Тодда Макфарлейна — давно стал одним из самых известных комиксовых (и не только) персонажей на свете. И как и полагается любому приличному и прибыльному супергерою, по мотивам печатной продукции с его участием на свет родился и одноименный мультсериял, скучнейший фильм, вызывающий интерес лишь местами неплохими спецэффектами, и, само собой, игрушки — пластмассовые и интерактивные.

Из последней категории можно припомнить *Spawn: The Eternal* для PlayStation, оказавшийся, как и ожидалось, мягко говоря, не самым хорошим продуктом. Впрочем, об этом чуде можно забыть, как о досадном недоразумении (почти все игры такого типа — досадные недоразумения), потому как капкомовский *Spawn: In the Demon's Hand* — вещь совершенно другая.

Итак, наша любимая Capcom, запасшись лицензией, принялась лепить нечто, напоминающее по содержанию более всего, пожалуй, сеговский Spikeout. Такой, знаете, своеобразный deathmatch, заточенный под игровые автоматы плюс некоторые влияния безумного Power Stone. Играть можно как круша на аренах врагов и добираясь до боссов, так и вместе с тремя товарищами/соперниками, устраивая team

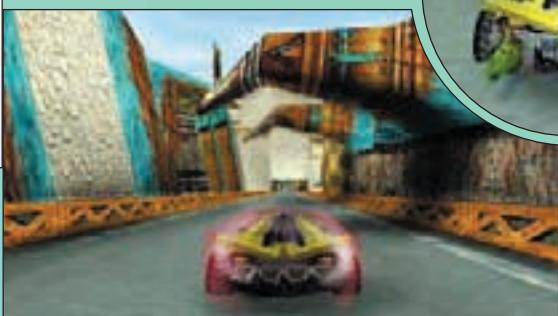


Платформа: Dreamcast
Жанр: action
Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Онлайн: www.capcom.com
Дата выхода: начало 2001



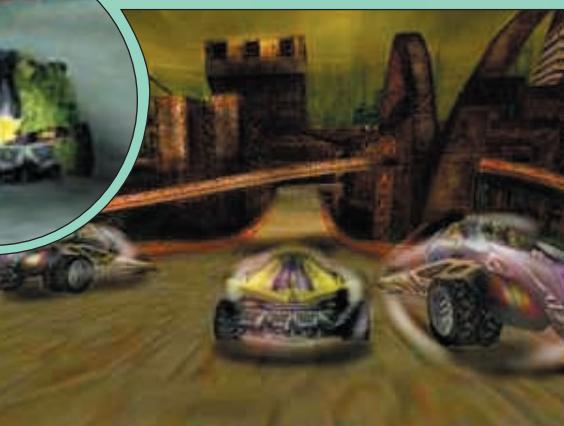
Платформа: Dreamcast, PC
Жанр: гонка
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Онлайн: www.ubisoft.com
Дата выхода: сентябрь 2000

Все мы, надеюсь, помним первый POD от Ubisoft, который стал одной из первых игр, объявивших о поддержке только-только появившейся тогда фишкой под названием MMX. Собственно, во многом именно благодаря этому, данной футуристической гонке (достаточно хорошо смотревшейся на тот момент) удалось привлечь к себе внимание и некоторый успех. Впрочем, интересна она была отнюдь не только своей MMX-ностью, но и сама по себе. Так что все, можно сказать, было заслужено.



POD II

Создавая продолжение под незамысловатым названием *POD II*, Ubisoft делает упор на сеговский Dreamcast, а особенно на поддержку службы SegaNet. С ее помощью в *POD II* сможет гоняться до восьми человек одновременно и, предположительно, страшно этому радоваться. Кроме того, всем обладателям



достаточно легко с помощью всего четырех кнопок, отвечающих за прыжки, атаку, айтемы и осмотр местности. Местность, кстати, то есть те самые арены, достаточно внушительны с точки зрения размеров, как, впрочем, и с точки зрения внешнего вида.

В общем, надеемся, что в такую амбициозную игрушку окажется так же интересно играть, сколь и интересно прослушивать великолепный альбом «Dark Saga» прекрасной группы Iced Earth, навеянный все той же историей существа по имени *Spawn*.

СН PREVIEW

юбисофтовского (чуть не оговорился — получилось бы неприлично) продукта будет позволено скачивать из сети дополнительные машинки, трассы и прочие нужные вещички. Поддержкой MMX теперь никого не удивишь, а потому разработчики постараются удивить нас всем вот таким образом. :)

С точки зрения самого игрового действия, *POD II* является достойным отцом своего предшественника, придерживаясь примерно того же стиля и следуя примерно такой же сюжетной линии, разве что на сей раз более идиотской. Но не в этом суть. А суть в весьма приятной на вид графике, интересных трассах, над которыми, как утверждается, усиленно работали, дабы достичь наилучшего результата. Еще Ubisoft хвастится тем, что кол-во fps в окончательном варианте игрыульки достигнет заветной цифры 60. Что, как небезосновательно ожидает компания, заставит щокать от удовольствия языком тех игроков, кто вообще-то редко понимает, что эти три латинские вообще буквы обозначают, а также игровых критиков, на которых это двузначное число в сочетании с этой самой аббревиатурой действует как магическая формула. Выпустят же сей интересный киберпанковый рейсер уже в сентябре этого года и, надеюсь, всех нас нескажанно порадуют. Тремя буквами в первую очередь. Я имел в виду fps.

СН PREVIEW

Платформа: PC, Mac
Жанр: action+RPG
Издатель: Blizzard Entertainment
Разработчик: Cendant Software
Требование к компьютеру: P233, 32MB RAM,
 дополнительно 3D-акселератор
Онлайн: <http://www.diabloii.net>

DIABLO 2



Наверное, я буду необъективен. Да что там «наверное» — могу поручиться, то беспристрастного отношения к Diablo II в этой статье вы не найдете. Не найдете, так как невозможно непредвзято относиться к той игре, которую ждешь же без малого четыре года, верно?

Надеюсь, вы будете снисходительны к этой слабости или, если угодно, тонкой струнке моей души... Итак, я спокоен. Все эмоции под контролем. Никаких лишних волнений и ненужного брожения ума. Глубокий вздох — приступаем.

Давайте условимся — очевидные факты будем обделять вниманием. До этого момента на страницах СИ было, по крайней мере, пять подобных материалов, посвященных **Diablo II**, так что повторяться просто нет смысла. Игра вышла, и отныне теоретические знания становятся лишь достоянием истории... Засим кричим ура, после чего скандируем «да здравствует практика».

Сергей Драгалин

ДОСТОИНСТВА

Это Diablo II. Это Blizzard. Больше к этому добавить нечего, разве что очень высокий финальный балл.

НЕДОСТАТКИ

Некоторая «сырость» релиза, что несвойственно для Blizzard; не самая лучшая анимация; беднота палитры и низкое разрешение игры; проблемы с Battle.net.

РЕЗЮМЕ

Дождались, однозначно! Хит, безапелляционно забирающий без остатка свободное время. Blizzard воплотила все, о чем мог мечтать поклонник первого Diablo... и даже чуточку больше.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

СЕКРЕТНЫЙ «КОРОВИЙ» УРОВЕНЬ?!

Да-да, те самые скриншоты с воинственными коровами, вооруженными бердышами, оказались подлинными. Больше того, крупный рогатый скот, как выяснилось, отлично владеет оружием и представляет немалую опасность для неподготовленного странника!.. Спрашиваете, как попасть на этот уровень? Читайте прохождение — там будут открыты все секреты.



Начнем с главных героев, с пятерки персонажей, которых вряд ли нужно отдельно представлять. Насколько они разнятся, есть ли у них принципиальные отличия? Да, друзья, есть и немалые. Они отличаются даже больше, чем «святая троица» первого Diablo. Такое разделение достигается очень четкой персонализацией героев — помимо принципиальной разницы в начальных характеристиках персонажей, каждому из них доступно свое уникальное дерево умений/заклинаний (в зависимости от класса). Так

ник, но зато таких големов клепает — на хромой колыбе не подъедешь. Паладин (Paladin) — очень неплох в бою, достаточно силен, да к тому же кое-что смыслит в магии. Наконец, амазонка одинаково хороша по силе, скорости и выносливости — тоже та еще штучка.

Набор базовых характеристик персонажей практически не изменился, если не считать модификации некоторых названий. Так, например, magic отныне зовется energy (не забывайте, что некоторые персонажи используют умения вместо заклинаний, расходуя при этом «ману»); to hit превратился в attack rating, a armor class стал откликаться на defense rating. Но, подчеркиваю, все эти перетряски ни в

силлы паладина делятся на боевые, оборонительные и атакующие и так далее для всех классов. Но интереснее другое. Прокачка умений/заклинаний происходит с ростом уровня — в этот судьбоносный момент вы можете либо повысить уровень уже изученного умения/заклинания, либо изучить новое, при условии, что уровень персонажа удовлетворяет требуемому (простите за невольную тавтологию). Итого, герой с заоблачным параметром «level 99» (а это максимум для Diablo II) может прокачать все умения до плюс-минус третьего уровня. Либо только несколько штук, но уже до 10-15 уровня и так далее. Вариаций, как вы понимаете, предостаточно — и это не считая прокачки базовых характеристик, которые традиционно могут быть повышенены на пять единиц во время level-up'a.

Немного изменился манекен — к привычным слотам для оружия и брони добавились три новых — для латных рукавиц, обуви и пояса. Из этого списка особый интерес представляют пояса, дающие дополнительные «быстрые слоты» для снаряжения и свитков. Без пояса у персонажа есть возможность разместить в кармашках только четыре предмета, с обычными поясами — восемь, а с особо ценными — до двенадцати (по слухам, аж до шестнадцати).

Раз уж затронули интерфейс, то давайте эту тему раскопаем поглубже, так как приятные мелочи управления были и будут коньком Blizzard. Вот, к примеру, карта, на которой теперь отображаются не только все святилища (shrines), но и все NPC, а также такие важные объекты, как входы в подземелья, колодцы, телепортеры и пр. Очень удобно и практично.

Еще пример. Изменилась система хранения информации о заданиях — во-первых, вы сразу видите, какие основные квесты вас ждут в данном акте. Во-вторых, задания динамически обновляются и уточняются — взять самый первый квест, где требуется вычистить от нечисти небольшое подземелье. Как только вы спускаетесь, то в quest log'e немедленно появляется сообщение — убейте всех монстров. Не вопрос — начинаем раздавать стрелы во все стороны, укладывая в ряд врагов. Но самое интересное нас ждет впереди, когда после уничтожения очередного обитателя подземелья появляется надпись «осталось пять противников», и дальше число уменьшается с каждым убитым монстром. А потом, когда вы уничтожите последнего... Впрочем, стол — уви-



что превратить волшебницу в варвара не получится даже с помощью знаменитых мичуринских методов.

Однако у персонализации есть и оборотная сторона медали — несбалансированность. Этим недугом, если помните, страдал Nox, причем в тяжелой форме — в списке из трех персонажей однозначно доминировал воин. Но нашего клиента сия чаша благополучно миновала (я спокоен) — по крайней мере, выявить дисбаланс пока не удалось и, думаю, еще не скоро удастся. Волшебница (Sorceress) отлично владеет магией и неплоха в ближнем бою за счет ловкости — просто так к ней не подступишься. Варвар (Barbarian) — так и вовсе исполинский танк на мускульном приводе, колossalной живучести и силы (грубы). Некромант (Necromancer) типичный хло-

ТАК ЭТО БЫЛА НЕ ROGUE?!

Blizzard в свое время шокировал, а кого-то даже заставил позлорадствовать заявлением, что победу (пиррову) над Повелителем Ужаса — Диабло одержала изящная rogue (в простонародье — «лучница»). Так вот, вступительный ролик Diablo II эту информацию, мягко говоря, опровергает. Тот «Темный Странник», что шастает по миру, оставляя после себя разрушу и переполох, никак не тянет на... ммм... представительницу прекрасного пола. Мужик это, короче говоря, — худой, высокий и с красным камнем во лбу. Вот так-то.

кое мере не оказались на функциональных свойствах данных характеристик.

А новые параметры? Разумеется, без них не обошлось. Первое, что приходит на ум — это выносливость (stamina), которая улетучивается во время бега. Прогулка трусцой — весьма полезная штука, работающая либо в автоматическом режиме, либо при удержании клавиши ctrl и позволяющая при необходимости лихо сделать разворот «на 180» от толпы противников и продемонстрировать им грациозно сверкающие пятки. На самом деле, отступать и убегать придется очень часто — противник обожает ломаться в атаку толвой и порой лезет просто в катастрофических количествах.

Все заклинания и умения каждого отдельно взятого персонажа (а их более тридцати) разбиты на три группы. Для волшебницы, например, спеллы подразделяются на школы — холод, огонь, электричество;

дите сами, не буду раскрывать приятные сюрпризы.

А теперь — две самые гениальные находки дизайнеров Blizzard. Первая звучит просто — long-life mouse, или хватит издеваться над мышью. Не нужно больше до тиков в указательном пальце щелкать левой кнопкой мышки (и правой, кстати, тоже) — достаточно просто удерживать ее нажатой и наводить курсор на противников. Нет слов — только помпезный звук фанфара.

Вторая не менее гениальная (и не менее долгожданная) находка связана с поиском предметов, лежащих в плохо освещенных закоулках. Я уже не раз скручивался по множеству безвозвратно утерянных колец в подземельях Тристама — ну не видно было этой горстки пикселей на темном полу... А теперь глубокий вздох — знаете, как была изящно решена эта проблема в Diablo II? Гы, просто нажимаете клавишу alt, и на экране появляются аккуратные надписи око-



ло разбросанных предметов, причем, чтобы подобрать предмет, достаточно просто щелкнуть на надписи. Прямо скучая мужская напрашивается...

Едем дальше и заглянем в походный рюкзак нашего героя/героини. Плохая новость — размер инвентаря ни капельки не изменился. Но есть и хорошая — в него теперь влезает больше предметов, что обеспечивается двумя новыми возможностями. Первая, про которую я уже говорил выше, — это вместительный пояс, куда можно положить до 12-16 склянок со снадобьями. Вторая — появление «собирательных» предметов, т.е. тех, которые занимают одно и то же место в инвентаре не зависимо от количества. К таким предметам относятся стрелы (все, халывные стрелы закончились), ключи, метательные ножи и копья, а также целый ряд другого вооружения. Увы, увы, увы, к этому списку не причислены снадобья, а зря — пояс, конечно, отчасти решает проблему с перенасыщением инвентаря разноцветными пузырьками, но все равно она остается актуальной. Но вернемся к «собирательным» предметам — для хранения свитков появились магические книги, причем таких книг всего две: одна для заклинания *identify*, а вторая — для заклинания *town portal*. Почему? Ответ может показаться на первый взгляд неочевидным — просто за ненадобностью. Дело все в том, что в *Diablo II* присутствует лишь два вида свитков — вышеназванные *identify* и *town portal*. Другие были безжалостно удалены, так как с введением системы индивидуальных умений/заклинаний необходимость в дополнительных магических свитках отпала. Да и раньше, откровенно говоря, в них не было особой нужды.

Структурно *Diablo II* состоит из четырех городов (соответственно, по одному на каждый акт) и несметных акров окрестностей. Последние, в свою очередь, содержат входы в подземелья и пещеры, в большинстве своем аналогичные подземельям первого *Diablo*. Но в данном случае гораздо более важно, что существенную часть времени придется провести на поверхности — где плавно меняются день и ночь (кстати, это не просто «пальцы» от Blizzard — некоторое оружие более эффективно используется в ночную/дневную часть суток), где разгуливают монстры (обещанный respawning работает на всю катушку).

ку, но при этом на нервы не действует), где есть множество сундуков и тайников, где нередко встречаются святилища и так далее. В общем, наземная часть игры ничем не уступает подземной.

Генерируются ли локации для каждой новой игры? Разумеется. Правда, все метаморфозы носят косметический и непринципиальный характер — в лучшем случае «северный» выход станет «южным», а вместо камня-тайника появится запертый сундук. Структура мира остается незыблевой, т.е. связь локаций между собой не меняется.

Стержнем любого акта игры являются города — этакие тристами на новый лад (кстати, по секрету скажу, что в *Diablo II* есть и Тристам, правда, узнать его по первому взгляду довольно сложно). В городах предоставляется полный спектр услуг для охотника за ушами — от продажи/покупки амуниции до хранения предметов. К слову, предметами лучше теперь не разбрасываться — несколько минут реального времени, и они навсегда исчезнут с лица земли. Эх, плакали горы золота и умы ценных предметов около кузнецкой мастерской... Единственным по-настоящему надежным способом хранения инвентаря является «приватный сундук», который можно найти в каждом городе. Вместимость его невелика — немногим более половины инвентаря персонажа, плюс расчетный счет на несколько сотен тысяч золотых (в зависимости от класса персонажа). Сундук един, но для каждого игрока он предоставляет уникальное пространство — это, конечно, не очень реалистично, но зато удобно.

Городские NPC стали прохаживаться около своих лавок, периодически имитируя бурную деятельность, плюс к

этому появились «не интерактивные» персонажи, которые немного оживляют общую картину. Основной сервис остался прежним — покупка/продажа/починка, но появилась и экзотика. Например, после выполнения определенного квеста (см. прохождение) герой может совершенно бесплатно превратить «обычный» предмет в «редкий», т.е. наделить его пятком полезных магических свойств. Или другой пример — азартные игры, смысл которых сводится к покупке за кругленьку сумму неидентифицированных предметов, или, говоря аллегорически, кота в мешке. Но самое главное то, что в городе стало можно нанимать персонажей-спутников. Наемники ходят вместе с вашим персонажем (у них хватает образительности прыгнуть за героя в портал), отстреливают ближайших врагов, повышают уровень синхронно с начальством, честно отдают заработанный опыт и вообще отличаются умом, образительностью и преданностью. Единственная тонкость заключается в том, что брать с собой можно одного единственного спутника. Зато стоимость найма невелика — амазонку десятого-двенадцатого уровня, вооруженную отличным луком, можно взять в компаньоны всего за несколько сот золотых.

Текстовые списки при торговле с NPC помните? Все, теперь про этот тихий ужас можно и нужно забыть — в *Diablo II* все операции купли-продажи осуществляются через два полноценных инвентаря, один из которых принадлежит персонажу, а второй — торговцу. Удобно, практически, а главное — можно сразу прикинуть, как будет выглядеть кольчуга от Версачи на герое.

Полный ассортимент предметов охватить невозможно — это мириады обычных, уникальных, генерированных и

прочих вещей. Из всего этого многообразия скажу только про новый вид амуниции, название которой пишется пепельно-черным цветом. В такие предметы можно положить драгоценные камни, что немедленно наделит данный экземпляр оружия/брони особыми полезными свойствами. Камни встречаются довольно редко и отличаются по степени обработки. Соответственно, чем выше качество камня, тем более явно будут проявляться данные свойства. Более подробно о камнях и эффектах можно узнать из прохождения, а пока скажу только, что камни в *Diablo II* встречаются сравнительно редко, а хорошие камни — так и вовсе тотальный дефицит. Мотайте на ус и не выменяйте по незнанию какой-нибудь perfect emerald на средней руки магическую кольчугу.

Монстры... Монстры стали проявлять зачаточные признаки интеллекта — например, шаманы, возвращающие к жизни убитых воинов, стараются не попадаться на глаза персонажа и никогда не лезут на передовую. Есть и другие отдельные примеры чуть более усложнившихся моделей поведения противников, но в целом ситуация качественно не изменилась — как лезли супостаты напролом, так и лезут.

Зато принципиально изменился бой — персонажи и монстры стали чаще промахиваться. Казалось бы, что тут такого принципиального? Сейчас поясню. Вспомните, как много расходовалось лечебных снадобий в первом *Diablo* — и все из-за слишком интенсивных атак монстров. Чтобы избавить героя от перетаскивания в походном рюкзаке десятков склянок с лечебными зельями, ЧАСТОТА на-несения повреждений была снижена (из-за промахов), а, следовательно, снадобий теперь требуется меньше. Нельзя сказать, что намного меньше, но все же.



АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

А так ли все замечательно? Неужто *Diablo II* безгрешен и идеален? Щаас! И если подходить непредвзято и без лишних сантиментов, больше 7 баллов этому отрывку Blizzard никто не поставит. Давайте взглянем правде в глаза:

- Графика. Скажите, какой год сейчас на дворе? Может быть, Blizzard до сих пор живет в сладких 95-ых, когда пресловутые двести пятьдесят шесть цветов палитры были пределом мечтаний? Но мы-то с вами уже привыкли к иным стандартам, однако, почему-то должны делать шаг назад... Когда на E3 демонстрировались на соседних мониторах *Diablo II* и *WarCraft III*, впечатление было такое, что рядом с безжизненным блекло-черным туманом живет насыщенный красками и яркими цветами мир. И преимущество было, как вы догадываетесь, отнюдь не на стороне *Diablo II*.

- Анимация. Угу, условно назовем это анимацией. Персонажи в *Diablo II* не перемещаются, они СКОЛЬЗЯТ, причем подчас еще и в очень странных направлениях. Первое впечатление — жуть. Остается надеяться, что со временем к этому можно привыкнуть... Играть-то все равно будем — придется.

- Глюки. Да! В этот раз Blizzard изменила себе и сдала в печать не вылизанный до блеска релиз. Возьмите хотя бы тот факт, что еще ДО выхода игры появился патч, исправляющий более полутора десятков криминальных ошибок и еще пяток средней и мелкой степени тяжести. Нет, каково? Злые языки немедленно вознесли это до небес, заявив, что у Blizzard, по сути, не было выбора — либо лишиться продаж вследствие невообразимой задержки, либо выкинуть «сырой» релиз.

- Неработоспособный Battle.Net. Удивлены? И тем не менее — это чистая правда, в начале июля сервера всемирно известной сети были неработоспособны. Огромные задержки в пересыпке пакетов, стабильные отсоединения (самым живучим удавалось поддержаться десять-пятнадцать минут), а также регулярные отключения серверов для обновления программного обеспечения. И при всем этом хаосе Blizzard молчит! То бишь делает хорошую мину при плохой игре. Что же, искренне хочется верить, что к выходу коробочной версии (стоимостью около 850 рублей; пиратские версии, разумеется, работать на Battle.Net не будут) ситуация будет исправлена. Вот только почему-то надежды очень призрачны...

Это еще не все. Можно перемолоть косточки и за незначительные ошибки, и за некоторые мелкие неудобства интерфейса, и за тотальные задержки с релизом — но да не будем придираться. Чтобы изящно влить порцию дегтя, достаточно и вышеуказанных претензий. При всем нашем уважении к Blizzard...



Десертом *Diablo II* всегда был многопользовательский режим. Нужно ли говорить, что новая игра ориентирована на Battle.Net, напрочь отказавшись от прямого или модемного соединения? Правда, структура сетевой игры несколько изменилась — например, в сохраненных файлах не содержится информация о пройденных локациях и картах. При этом записываются общие сведения о персонаже, его характеристики, полный перечень предметов в сундуке и в инвентаре, активированные waypoints (см. прохождение), а также регистрируются выполненные задания. Игроки могут заключать альянсы (опыт и деньги при этом честно делятся поровну), а вот объявить войну можно лишь по достижении потенциальной жертвой девятого уровня. Так-то, мои дорогие любители нежных ушек...

Нет, определенно, о *Diablo II* можно говорить бесконечно долго — я умышленно не останавливался на деталях и нюансах, рассказывая только о наиболее значащих нововведениях и изменениях. Но основной смысл должен быть ясен: 8.5 баллов — это абсолютный минимум для игры.

Супер. Хит. Пожиратель свободного времени. Пожиратель свободного времени и гроза сессий... Уж сколько замечательных игр было выпущено за последние полгода-год, но такого количества положительных эмоций не несла в себе ни одна. Ни одна, повторяю! Черт с ней, с 256-цветной графикой, с низким разрешением, с парой-тройкой неприятных багов — это простительно. Это не обсуждается. Мы получили то, что ждали от Blizzard. И даже чуточку больше...

Viva Lord of Terror!

СОВЕТЫ ПО ПРОХОДКЕ

ПРОХОЖДЕНИЕ. АКТ I

Quest 1 — Den Of Evil



Самый первый и самый простой квест. Можно сказать, задание для затравки, которое выдаст вам местная волшебница — Акара (**Akara**). Все, что требуется — вычистить от нечисти Логово Зла (**Den of Evil**), вход в которое находится на землях Blood Moor. Никаких специальных комментариев по прохождению нет — просто спускайтесь в подземелье и уничтожайте всех противников. Когда популяция монстров уменьшится до пяти штук, появится соответствующее сообщение в журнале (**quest log**), а когда падет последний супостат, подземелье наполнится чарующим светом — эффектное зрелище, являющееся в некоторой степени наградой за труд.

Возвращайтесь в лагерь, поговорите с девушкой по имени **Kashya** (русский вариант названия звучит как-то не очень, поэтому оставим оригинальный), у которой заготовлено новое задание.

Quest 2 — Sister's Burial Grounds



Возвращайтесь в Blood Moor и отыщите небольшой переход, ведущий на новую локацию — **Cold Plains**. Исследовав местность и побродив по пещерам (**Cave**), разыщите проходы к **Burial Grounds** (на другую территорию — **Stony Field** — не ходите, там нам пока делать нечего).

Burial Grounds — обитель **Blood Raven**, первого уникального монстра, которого вы встретите. Эта, ммм... это существо умеет оживлять мертвых и неплохо владеет магией — для героя третьего-четвертого уровня справиться с **Blood Raven** будет не так-то просто. Поэтому позвольте маленький совет — не тратьте силы на уничтожение мертвецов, а концентрируйте усилия на повелительнице мертвых. Как только она будет повержена, то немедленно погибнут и все ее вассалы. Прежде чем возвращаться к **Kashya**, исследуйте уровень, не забыв посетить склеп и мавзолей.

Quest 3 — Search for Cain

Данное задание можно получить от Акары и связано с освобождением нашего старого знакомого —

старости Каина (**Cain**). Квест состоит из двух частей, и первым делом необходимо отыскать способ вернуться в Тристам.



Отправляйтесь в **Dark Woods** (сначала доберитесь до **Stony Field**, а затем спуститесь в **Underground Passage**, который и приведет к нужному месту) и найдите одинокое дерево (**Tree of Infuss**). Как только вы подойдете к нему, на землю выпадет свиток. Подберите его и возвращайтесь к **Stony Field**. Прибыв на место, найдите гигантские камни, источающие магическую энергию (**Cairn Stones**), а также книгу (**Moldy Tome**). После этого возвращайтесь к Акаре за разъяснениями.

Щелкните на найденном свитке правой кнопкой мыши и посмотрите последовательность, в которой необходимо дотронуться до камней (для каждой новой игры — новая последовательность). Возвращайтесь в **Stony Field**, осуществите необходимые манипуляции с камнями и идите в открывшийся портал, ведущий в Тристам...

...а точнее, то, что еще недавно было Тристамом. Найдите в разрушенном городе плененного старосту и освободите его. После того как старик скроется в портале, прогуляйтесь по городу — в нем есть на что посмотреть. Например, на сумасшедшего кузнеца Грисвола (увы, спасти беднягу может только смерть) или на теле пронырливого Вирта. К слову, не забудьте взять деревянную ногу Вирта (**Wirt's Leg**) — она пригодится для открытия портала на секретный «коровий» уровень (см. советы).

Quest 4 — Forgotten Tower

В книге, которую вы нашли на **Stony Field**, было сказано о некой заброшенной башне (**Forgotten Tower**). Добраться до нее можно следующим способом — отправляйтесь в **Dark Woods**, а затем ищите проход к **Black Marsh**. На последней локации и находится башня.

Впрочем, «башня» — не совсем верное название, так как от величественного сооружения осталась лишь подземная часть, населенная нечистью. На пятом уровне обитает местная повелительница-графиня



(**Countess**), которую неизменно нужно уничтожить.

Quest 5 — Tools of the Trade

Возвращайтесь в лагерь и поговорите с девушкой-кузнецом Чарси (**Charsi**), которая попросит вас вернуть особый молот (**Horadric Mallet**), находящийся в бараках.

Попасть в бараки можно следующим образом. Отправляйтесь к **Black Marsh**, откуда выбирайтесь к **Tamoe Highland**. На последней локации находится вход в монастырь (**Monastery Gate**), из которых, в свою очередь, несложно добраться и до барак. На последнем уровне вы встретите очень сильного противника — Кузнеца (**The Smith**), который охраняет молот. Расправившись с монстром, возвращайтесь к Чарси и усовершенствуйте (**Imbue**) самый лучший



экземпляр из обычного (**normal**) оружия, который есть в вашем распоряжении.

Quest 6 — Sister's to the Slaughter

Вот мы и добрались до Андариэль (**Andariel**) — боссу первого Акта. Точнее, пока не добрались, так как она нашла себе очень удаленное убежище, попасть в которое можно лишь из барак, спустившись в тюрьму (**Jail**).

Перед четвертым уровнем запаситесь лечебными



снадобьями, заклинаниями вызова телепортала и оденьте что-то, что защитит вас от отравления ядом. Бой будет долгим и нелегким — Андариэль очень сильный противник, и гораздо опаснее всех тех, с кем вам приходилось встречаться до этого. Применяйте обычную тактику: закончились снадобья — назад в город — починка и покупка — назад на передовую.

После победы возвращайтесь в лагерь и поговорите со всеми жителями — приятно ведь послушать комплименты, верно? Последний, с кем нужно обменяться парой слов — это торговец по имени Варив (**Wariv**), с ним-то вы и отправитесь на Восток к новым приключениям и к новому Акту...

ЖДЕНИЮ DIABLO II

СОВЕТЫ, ПОДСКАЗКИ, НАБЛЮДЕНИЯ

❶ Не все йогурты, равно как и не все святилища (*shrines*), одинаково полезны. Больше того, среди последних попадаются откровенно вредные экземпляры — например, из числа тех, что облакают огненными заклинаниями или ударами молний.

❷ Не торопитесь экипировать специальные предметы камнями — назад дороги уже не будет! Проще говоря, удалить вложенный камень уже невозможно.

❸ Пользуйтесь **private stash** (сундук в городе) для хранения предметов! Это единственная стопроцентная гарантия их сохранности — обычные предметы исчезают с лица земли примерно через 15 минут реального времени, а уникальные или редкие — примерно через час. В общем, если сомневаетесь в полезности той или иной вещи — сразу продавайте.

❹ Пояс может дополнительно давать от 4 до 12 ячеек для хранения свитков и снаряжения. Все найденные склянки автоматически помещаются в кармашки пояса, а после использования переставляются из верхних слотов в использованный (если, конечно, в верхних слотах что-то есть).

❺ Обратите внимание, что теперь можно назначить индивидуальное заклинание/умение для каждой из кнопок мышки. Соответствующие иконки будут отображаться слева и справа от интерфейской панели. Однако есть ограничение — левой клавише может быть назначена только часть заклинаний/умений, а правой — произвольные.

❻ Для того чтобы атаковать противника нажмите и **УДЕРЖИВАЙТЕ** нажатой левую или правую кнопку мышки. Не нужно щелкать на ней до судорог в пальцах и до жалобных попискиваний хвостатого зверька.

❼ Чините предметы как можно раньше, не доводя их состояние (**durability**) до критического. Дело в том, что стоимость ремонта растет не по линейному, а по экспоненциальному закону, так что дешевле починить предмет пять раз на одну единицу, нежели один раз на пять единиц.

❽ Предмет не исчезает в тот момент, когда его состояние становится равным нулю. Однако он становится непригодным к использованию и восстанавливает свои свойства только после починки.

❾ Очень полезны книги, в которые помещаются свитки с заклинаниями. В один магический том влезает эх два десятка скролов — итого максимальная экономия ячеек инвентаря может быть десятикратной (две ячейки, занимаемые книгой, против двадцати, занимаемых свитками!).

❿ Наемник является не только хорошим прикрытием спины, но и стабильным источником опыта. Не факт, что опыт переходит к вашему герою целиком, но часть — точно.

⓫ Ключи, необходимые для отпирания закрытых сундуков, могут быть сгруппированы в количестве до шести штук в одной ячейке инвентаря.

⓬ Продавать предметы можно **ЛЮБОМУ** торговцу —

кузнец с удовольствием купит у вас (без снижения стоимости!) снаряжения и склянки с разными препаратами, а волшебница охотно приобретет мечи и доспехи. Однако ассортимент товаров, предлагаемый разными торговцами, отличается.

⓭ Мана (энергия) и жизнь со временем автоматически восстанавливаются. Ускорить этот процесс помогают различные магические предметы с соответствующими характеристиками.

⓮ Выносливость (**stamina**) расходуется только во время бега и быстрее всего восстанавливается пока персонаж остается неподвижным. Во время ходьбы процесс восстановления течет несколько медленнее.

⓯ Драгоценные камни бывают пяти степеней обработки (от низшего к высшему): **chipped**, **flawed**, **normal**, **flawless** и, наконец, **perfect**. Понятно, что чем лучше обработан камешек, тем дороже он стоит, и тем сильнее его эффект. Подробностисмотрите в таблице.

⓰ В многопользовательской игре можно неограниченное число раз использовать портал, поставленным другим игроком. Правда, как только владелец портала совершил переход «туда и обратно», портал немедленно закроется.

⓱ Существуют и «официальные» порталы, называющиеся *waypointами*. Они выглядят как каменные плиты с выгравленной пентаграммой внутри. Прежде чем такой портал может быть использован, его необходимо активировать (просто щелкните на нем). Признаком активации будут два синих столба пламени внутри портала.

Zyxel

В ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ
OMNI 56K

ФАКС-МОДЕМ
V.90 56Кбит/с
АВТООТВЕТЧИК
ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ НОМЕРА



www.omni.ru



1.1 Некоторые склянки с жидкостями являются... оружием! Возьмите такой флаcon в руки и поливайте врагов токсинами или горючими веществами. Дешево и сердито, хотя ладный меч или посох флаconы, разумеется, не заменят.

1.2 Ряд монстров (например, шаманы) умеют оживлять существ рангом ниже. Шаманы никогда не лежат в гуще событий, предпочитая держать подальше от места боевых действий и втихую возвращаться к жизни сородичей. Страйтесь побыстрее вычислять таких существ и уничтожать их в первую очередь. Хороший шаман — мертвый шаман!

2.0 За оживленных монстров очки опыта не начисляются! Так что не надейтесь на «вечный» двигатель экспы.

2.1 Не собираите всяких хлам, например испорченные или низкокачественные предметы. К сожалению, размер инвентаря очень ограничен, поэтому забивать его лучше только самим ценным (магические, уникальные и др. подобные вещи).

2.2 Карту можно вызвать третьей кнопкой мышки — это важно, так как иногда, двигаясь с удерживаемой клавишей alt (см. ниже), нажимая на tab (вызов карты с клавиатуры) приводит к... угадайте с трех раз к чему. Так что лучше сразу привыкайте к третьей кнопке мыши (ежели таковая кнопка наличествует).

2.3 Нажав клавишу alt, вы получите полный перечень предметов (крупные и четкие названия), лежащих в пределах экрана. Для того чтобы поднять предмет достаточно щелкнуть левой кнопкой на надписи.

2.4 С нажатой клавишей shift герой перестает двигаться и атакует в указанном направлении. Известный факт, но на всякий случай...

2.5 Любому из умений/заклинаний может быть назначена «горячая клавиша» от F1 до F8. Кстати, с помощью мыши с колесиком можно прокручивать этот список.

2.6 Советуем сразу поставить режим постоянного передвижения бегом (переключается клавишей <R>) — это позволит при необходимости быстро покинуть поле боя и упростит процесс преследования противников.

2.7 Все предметы разделяются на пять категорий и выделяются цветами: белый — обычные (**normal**); синий — с магическими свойствами (**magic**); пепельный — предметы с «кармашками» для камней (**socketed**); зеленый — предметы из наборов (**set**); желтый — редкие (**rare**); золотые — уникальные (**unique**). У магических предметов есть один или два специальных эффекта; у редких — помимо суффиксов и префикс (см. таблицу) может быть от трех до пяти специальных эффектов; у уникальных — индивидуальные названия и эффекты (на то они, собственно, и уникальные); собранные же целиком наборы дают дополнительный бонус (например, полный иммунитет к заморозке).

Исходный материал:

2 колчана стрел
2 колчана стрел с набалдашником
6 камней + 1 меч
1 копье + 1 колчан
3 лечебных снадобий + 3 маны
3 амулета
3 кольца
3 камня (одинакового типа)
1 кольцо + 2 топаза

После преобразования:

1 колчан стрел с набалдашником
1 колчан стрел
1 длинный меч с «кармашками»
метательные копья
1 восстанавливющее зелье
1 кольцо
1 амулет
1 камень (лучшего качества)
1 коралловое кольцо

становите последний сохраненный файл. Тушка (со всем обмундированием) будет лежать... в центральной части города, правда, без денег! Чудеса, да и только. К слову, вам достаточно лишь приблизиться к трупу (на карте отмечается фиолетовым крестиком), чтобы все предметы экипировки были немедленно одеты.

3.7 В игре существует только два вида свитков с заклинаниями — **identify** и **town portal**. При первой же возможности купите для них соответствующие книги, чтобы не забывать скроллами малогабаритный инвентарь.

3.8 Во время многопользовательской игры в режиме альянса (для создания альянса пригласите — **Invite** — другого персонажа; если он согласится, то альянс будет сформирован) весь полученный опыт и все собранные деньги делятся поровну. Правда, при этом не становятся открытыми те участки карты, где побывал ваш союзник, а вы — еще нет.

3.9 Все умения подразделяются на активные и пассивные. Первые требуют принудительной активации (читайте, щелчка мышью), а вторые работают автоматически, например, ауга паладина автоматически наносит повреждения находящимся рядом противникам.

4.0 Если у NPC имеется для вас новое задание или просто есть что сказать, то над его фигуркой появится большой восклицательный знак. Обязательно пообщайтесь с ним — это важно для выполнения сюжетной линии.

4.1 В первом Акте в лагере можно встретить одного торговца с сомнительной репутацией по имени Gheed (обратите внимание на сходность звучания его имени с английским словом *greed* — «жадность»). Его товары обладают несколько лучшими свойствами, нежели у других торговцев, но цены на них явно завышены. Но это ладно. Этот, с позволения сказать, барыга предлагает сыграть в азартную игру (**gamble**), предлагая купить неидентифицированные вещи по баснословной цене. НЕ СОГЛАШАЙТЕСЬ, не дайте демону-искусителю украсть у вас честно заработанные финансы! Слишком высокую цену назначает Gheed за те вещи, которые вы без труда отыщите в подземельях.

4.2 А вот бесплатным усовершенствование обычных предметов (**Imbue**), производимое девушкой-кузнецом по имени **Charsi**, лучше не пренебрегать. Обычный предмет будет перекован в редкий, т.е. приобретет пятак полезных магических свойств. По крайней мере, такую вещицу можно будет в тридорога продать.

4.3 Лечебные снадобья (**heal potions**) действуют не сразу, а восстанавливают здоровье персонажа в течение некоторого времени. Для мгновенного пополнения здоровья используйте фиолетовые снадобья **rejuvenation potions**.

4.4 Чтобы попасть на секретный уровень с коровами нужно сделать следующее: а) пройти игру на уровне сложности **normal** (короче, просто разок пройти); б) раздобыть **Wirt's leg** (в Тристаме, около тела этого предпримчивого торговца), **Horadric cube** (ящик для смешивания — второй

УПРАВЛЕНИЕ

Esc — вызов меню, а также универсальная команда «отмена».

Клавиши управления курсором — двигать карту.

A (C) — вызов экрана характеристик персонажа.

B (I) — вызов экрана инвентаря..

P — вызов экрана партии, с помощью которого можно заключить/прекратить альянсы, объявиться войну и др.

M — показать/убрать все сообщения.

Q — вызов экрана заданий (журнала приключений).

H — вызов экрана с подсказками.

T — вызов экрана умений/заклинаний.

F1-F8 — выбрать текущую способнос-

ть/заклинания для левой или правой кнопки мыши.

~ — показать/убрать все ячейки пойсса.

I-4 — использовать предмет, находящийся в соответствующей ячейке пойсса.

Enter — вызов строки для ввода сообщения.

Ctrl — переключиться на бег (удерживая).

R — включить/выключить постоянное перемещение бегом.

Shift — персонаж перестает двигаться и атакует в указанном направлении..

Alt — показывает названия всех пред-

метов, разбросанных в пределах экрана.

Z — включает/выключает портреты всех участников партии.

Tab — вызов карты.

F9 — отцентровать карту относительно игрока.

F10 — включение/выключение режима затенения карты.

F11 — включает/выключает показ текущего местоположения участников партии на карте.

F12 — включает/выключает показ имен игроков на карте.

На цифровой клавиатуре (эллочкам-людоедкам посвящается):

0 — сообщение «Help!» («помогите»)

1 — сообщение «Follow me» («следуй за мной»)

2 — сообщение «For you» («это тебе»)

3 — сообщение «Thanks» («спасибо»)

4 — сообщение «Sorry!» («извини»)

5 — сообщение «Yea» («до скорого»)

6 — сообщение «Die» («умри»)

Вот так — семь коротких фраз, которых достаточно для комментирования 90% ситуаций в игре! ;)

Print Screen — сохранить картинку («скриншот») в директории с игрой (формат — jpg).

Пробел — убрать все экраны и окна.

N — убрать все сообщения с экрана.

Акт, локация *Halls of the Dead*, подземный уровень), а также книга с несколькими заклинаниями *Town portal*; в) создать новую игру и в лагере лучников совместить *Wirts' leg* и *Tome of Town portal* в *Horadric cube*. После этого вы получите портал, ведущий прямо к буйным воинственным коровам. Учтите только, что они очень сильные противники — и это уже без шуток.

66 В многопользовательской игре каждый раз генерируется новая карта, так что не удивляйтесь пропаже «открытых» локаций на карте, а также небольшим изменениям в географии региона.

67 Монстры регулярно появляются даже на защищенных территориях. Более того, к жизни возвращается даже часть уникальных монстров, а некоторые регулярно лезут из гнезд до тех пор, пока последние не будут уничтожены.

68 В многопользовательской игре игрок, единожды выполнивший какой-то квест, не может выполнить его повторно и получить награду. Максимум от него можно ждать только посильного содействия.

69 Первый раз игра проходится на уровне сложности *Normal*, потом появится *Nightmare*.

70 Ящик *Horadric cube* — очень любопытная вещица. С его помощью можно создавать из разных предметов новые, причем свойства последних будут зависеть от исходного материала. Он нужен для прохождения квестов во втором и третьем Актах, но помимо этого может использоваться и для создания предметов. Ниже приведены известные комбинации (возможно, это не полный перечень)

НАЧАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ (БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ПРЕДМЕТОВ ЭКИПИРОВКИ)



Barbarian

Strength: 30
Dexterity: 20
Vitality: 25
Energy: 10
Attack damage: 1-2
Attack rating: 52
Defense: 5
Stamina: 91

Life: 55
Mana: 10

Алгоритм вычисления параметров:
Stamina Lvl + Vitality + 65
Life (Lvl * 2) + (Vitality * 4) — 47
Mana Lvl + Energy — 1



Necromancer

Strength: 15
Dexterity: 25
Vitality: 15
Energy: 25
Attack damage: 1-2
Attack rating: 72
Defense: 6
Stamina: 79
Life: 45

Mana: 25

Алгоритм вычисления параметров:
Stamina Lvl + Vitality + 63
Life Lvl + (Vitality * 7 / 3) + 9
Mana (Lvl * 2) + (Energy * 2) — 27



Amazon

Strength: 20
Dexterity: 25
Vitality: 20
Energy: 15
Attack damage: 1-2
Attack rating: 72
Defense: 6
Stamina: 84
Life: 50

Mana: 15

Алгоритм вычисления параметров:
Stamina Lvl + Vitality + 63
Life (Lvl * 2) + (Vitality * 3) — 12
Mana (Lvl * 1.5) + (Energy * 1.5) — 9.5



Sorceress

Strength: 10
Dexterity: 25
Vitality: 10
Energy: 35
Attack damage: 1-2
Attack rating: 72
Defense: 6
Stamina: 74

Life: 40

Mana: 35

Алгоритм вычисления параметров:
Stamina Lvl + Vitality + 63
Life Lvl + (Vitality * 2) + 19
Mana (Lvl * 2) + (Energy * 1.5) — 9.5



Paladin

Strength: 25
Dexterity: 20
Vitality: 25
Energy: 15
Attack damage: 1-2
Attack rating: 52
Defense: 5
Stamina: 89
Life: 55

Mana: 15

Алгоритм вычисления параметров:
Stamina Lvl + Vitality + 63
Life (Lvl * 2) + (Vitality * 3) — 22
Mana (Lvl * 1.5) + (Energy * 1.5) — 9.5

CINERVIEW

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru



(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3.
по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт-Петербурге:
eshop@litepro.spb.ru



СПЕЦИАЛЬНАЯ
ЦЕНА В ТЕЧЕНИЕ
МЕСЯЦА!!!



Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)
для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$19.99		\$19.99		\$47.99		\$19.99	
\$59.99		\$10.99		\$32.99		\$39.99	
\$26.99		\$19.99		\$45.99		\$34.99	
\$95.00		\$80.00		\$260.00		\$139.00	
\$24.99		\$18.99		\$59.99		\$39.99	

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.



DEUS EX

Дмитрий ЭСТРИН

Платформа: PC
Жанр: 3D-action/RPG
Издатель: Eidos
Разработчик: Ion Storm
Требования к компьютеру: PII300MHz, 64 MB RAM, Win'95/98/2000
Онлайн: <http://www.deusex.com>

осле неперевариваемой Daikatana очень не логично было бы ждать от Deus Ex каких-то чудодейственных свойств. Однако мы все равно ждали.

И, представьте себе, на этот раз наш оптимизм не посмел нас обмануть. Процесс реабилитации Ion Storm произошел неожиданно быстро и убедительно. Глядя на Deus Ex, как-то даже странно подумать, что эта же команда умудрилась сотворить еще и такого монстра, как Daikatana. Объективно говоря, ничего такого уж совсем фантастического в Deus Ex нет. Игру замечательно характеризуют всего три вещи. Полная интерактивность, продвинутый искусственный интеллект, свобода. И плюс атмосфера.

Что такое Deus Ex? Можно очень долго перечислять возможных родителей: Half-Life, Rainbow Six, Soldier of Fortune, System Shock, Thief, Metal Gear Solid... Если уйти чуть-чуть в сторону, то придется также обратить внимание на Matrix, Ghost in the Shell и, возможно, на X-Files. И если продолжить наши любимые занятия маразмом, то можно вспомнить еще полсотни названий, которые ровным счетом не дадут читателю никакого представления об игре. Посему бредить будем чуть позже.

Если вас интересует сюжет, то, будьте покойны, его пересказ не разместится на несколько страниц, поскольку в Deus Ex все предельно просто и ясно. В отдаленном будущем наша планета представляет собой крайне неприглядное зрелище. Оборвавшие террористы, жуткие эпидемии, всеобщее свинство и хаос. Всей этой жутких противостоит зловещая антитеррористическая организация UNATCO. И чуть-чуть полицейские. Главный герой является агентом UNATCO и местами киборгом. Именно ему предстоит восстановить порядок на родной планете, разрушив в процессе этого занятия десятки коварных террористических планов, взломав несколько сотен дверей вперемешку с банкоматами и накормив грустного мальчика шоколадкой. Как видите, задачи, встающие перед нами, разнообразны и

неоднозначны, что прямо-таки вынуждает нас активно мыслить перед тем, как столь же активно действовать.

Разработчикам удалось создать целый и правдоподобный апокалиптический мир, обойдясь при этом без разломов в пространстве и интервенции инопланетян. Именно эта структура мира позволила смягчить жесткую схему прохождения, в которой после выполнения одной миссии нам сразу же предоставляется следующая. В принципе, в мире Deus Ex вы можете заниматься чем хотите. Порой у нас появляется реальная возможность забыть про одну миссию и отправиться выполнять другую. При этом выбор осуществляется вне скучных менюшек, а... Ну что-то вроде: «Не хочу идти на этот дурацкий склад, загляну-ка я лучше в метро...». После прохождения определенной части игры нам придется заглядывать в штаб-квартиру UNATCO, расположенную в труднодоступном для простых смертных бункере. Там нас тщательно просвещают относительно дальнейших планов борьбы с террористами, дают самые необходимые инструкции, иногда скучных работников организаций можно даже раскрутить на какое-

ДОСТОИНСТВА

Великолепная сюжетная линия, глубокий, захватывающий и разнообразный игровой процесс.

НЕДОСТАКИ

Устаревшие графика и анимация. Очень высокие рекомендуемые системные требования.

РЕЗЮМЕ

По всей видимости, перед нами шедевр. По крайней мере это лучший на данный момент 3D-Action, в котором даже самому привередливому игроку найдет что-то для себя.

9.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

нибудь оружие или хитрый хакерский прибор. В процессе прохождения, впрочем, на встроенным мониторе довольно часто возникает морда нашего начальника, который снабжает нас рекомендациями и несколько разнообразит выполнение миссии.

Обилие ролевых элементов в игровом процессе заставляет многих журналистов называть Deus Ex RPG. С этим можно отчасти согласиться, но вряд ли кто-либо



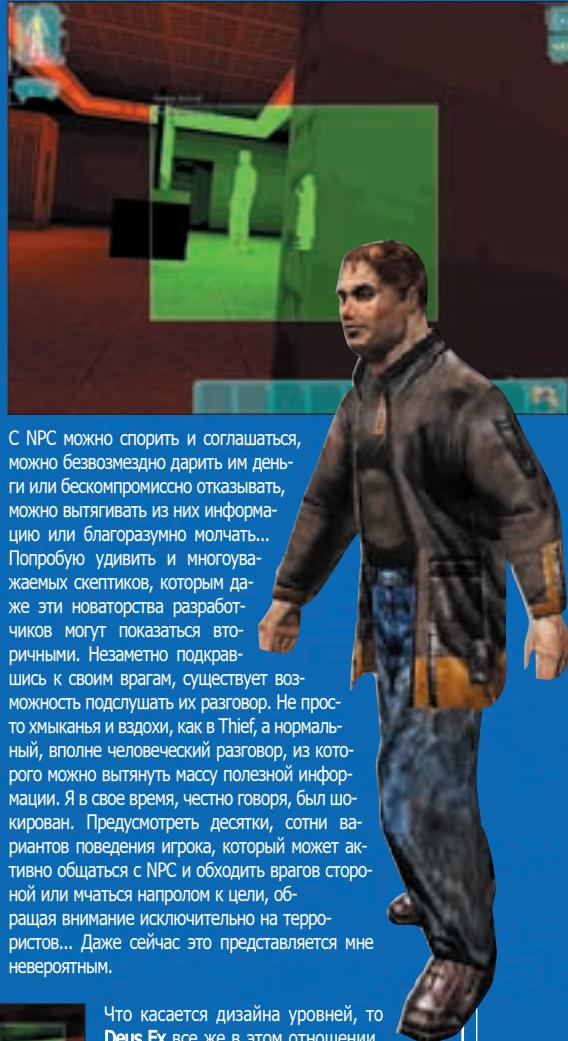
будет спорить с тем, что творение Ion Storm в определенной степени оказывается еще и 3D-action'ом. Оставим столь любимый демагогами вопрос о чистоте жанра и вернемся к ролевым элементам. Перво-наперво у нашего супергероя налишествует 11 характеристик, каждая из которых в процессе игры развивается до четвертого уровня. При этом, что немаловажно, все они оказываются значимыми и важными. Продвинутый агент UNATCO сможет быстрее взламывать двери, точнее стрелять и бесшумнее передвигаться.

С другой стороны, в *Deus Ex* существует невероятное количество разнообразных предметов, которые можно условно разбить на две группы. В первую войдут те предметы, которые можно так или иначе использовать в ходе игры. Это, прежде всего, оружие, отмычки, спички, бронежилеты, акваланги, баночки с газировкой и прочее. Использование некоторых предметов вызывает определенные вопросы. К примеру, все без исключения алкогольные напитки самым благоприятным образом воздействуют на здоровье главного героя. К сожалению, при этом возникают побочные эффекты, связанные с помутнением взора киборга, а равно и изображения на мониторе. С другой

проскользнутие мимо. Кроме всего прочего, можно поиграть в баскетбол или в бильярд, переносить трупы с места на место, спускать воду в туалете и пользоваться душем.

Вообще говоря, стрелять врагов необязательно. Можно, но необязательно. Какая-нибудь примитивная очередь или даже совсем уж банальный выстрел из пистолета сильно возбуждает агрессивное сознание террористов, они сбегаются на шум, сильно суетятся и падают во все стороны. Впрочем, *Deus Ex* до такой степени реалистичен и демократичен одновременно, что наших врагов можно напугать. После чего они, оставляя на асфальте кровавые следы, побегут в неизвестном направлении. Настоятельно рекомендую догнать и хорошенько надавать монтировкой по шее, поскольку велика возможность того, что через некоторое время в самый неподходящий момент они снова обнаглеют и начнут палить из своих автоматов.

Повторюсь, искусственный интеллект восхищает. Поведение врагов и многочисленных NPC безупречно. Безупречность эту обеспечивает и частичная их «заскриптованность». С отдельными товарищами можно поговорить, причем разговор в *Deus Ex* — это не просто запрограммированный сценаристами мультик на движке (хотя в игре довольно часто встречаются и они), а выбор реплик самим игроком.



С NPC можно спорить и соглашаться, можно безвозмездно дарить им деньги или бескомпромиссно отказывать, можно вытягивать из них информацию или благородно молчать... Попробую удивить и многоуважаемых скептиков, которым даже эти новаторства разработчиков могут показаться вторичными. Незаметно подкравшись к своим врагам, существует возможность подслушать их разговор. Не просто хмыканья и вздохи, как в Thief, а нормальный, вполне человеческий разговор, из которого можно вытянуть массу полезной информации. Я в свое время, честно говоря, был шокирован. Предусмотреть десятки, сотни вариантов поведения игрока, который может активно общаться с NPC и обходить врагов стороной или мчаться напролом к цели, обращая внимание исключительно на террористов... Даже сейчас это представляется мне невероятным.

Что касается дизайна уровней, то *Deus Ex* все же в этом отношении нельзя назвать недосягаемым образом. Ничего такого сверхъестественного мы там не обнаружили. Архитектурные решения весьма просты и порой минималистичны, хотя, следует признать, что интерьеры помещений достаточно разнообразны, особенно учитывая практическую абсолютную интерактивность. Крайне порадовала отвинченная голова у Статуи Свободы (судя по всему, над американской святыней надругались коварные террористы).

Вряд ли кого-нибудь поразит графика в *Deus Ex*, однако, уверен, довольны останутся все. По крайней мере, обладатели достаточно мощных машин — точно. Переработанный движок Unreal неплохо справляется со своими обязанностями. Пусть фантастических красот в игре мы и не увидим, но, в целом, в этом смысле игра производит достойное впечатление. После *Soldier of Fortune* многих порадуют реальные отражения (а не блики) в многочисленных зеркалах. С ними можно долго забавляться, тестируя анимацию главного героя. Крупных багов я так и не нашел, хотя отдельные недоработки, надо признаться, наличествуют.

В целом перед нами вещь, которую посмотреть обязаны все без исключения поклонники хардкорных игр. Для фанатов 3D-action *Deus Ex* сможет серьезным образом разнообразить бесконечные поединки в *Quake 3 Arena* и *Unreal Tournament*. Поклонникам RPG также стоит ненадолго отвлечься от *Vampire Redemption* и обратить свое внимание на неожиданно великолепное творение Ion Storm. Возможно, *Deus Ex* скрасит ожидание тех, кто вот уже который год желает видеть достойные плоды деятельности разработчиков adventure. Ну, а для тех, кто просто любит хорошие игры, *Deus Ex*, прямо-таки скажем, незаменим.

CG REVIEW

стороны, курение сигарет с жутким названием *Causing Nails* (судя по всему, аналог наших папирос с не менее жутким названием «Тамбовский Волк») суперагент переносит исключительно плохо. Он выпускает подозрительный зеленый дым, судорожно кашляет и теряет несколько единиц драгоценного здоровья. Есть еще в *Deus Ex* предметы, которые использовать нельзя, но зато можно переносить с места на место. Цели при этом могут быть самые разные. Припринув ящик к стене, мы, к примеру, получим воз-

можность забраться на крышу. А швырнув какую-нибудь вазу с цветами или без оных в направлении вражины, мы сможем отвлечь его террористическое внимание и незаметно

SHOGUN: TOTAL WAR



Платформа: PC
Жанр: 3D-RTS

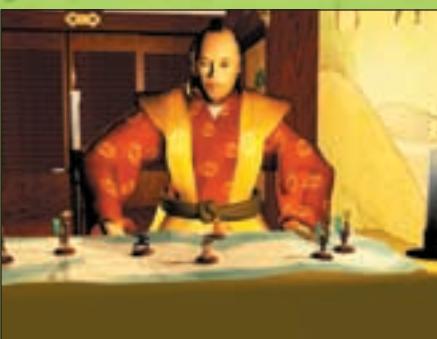
Издатель: Dreamtime Interactive/Electronic Arts
Разработчик: Creative Assembly
Требования к компьютеру: P-233, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор
Мультиплейер: от 2 до 8 игроков по LAN, Internet
Онлайн: <http://www.ea.com>

B

наши дни любой уважающий себя человек должен владеть несколькими иностранными языками.

*When your big in Japan, tonight
Big in Japan, be tight, big in Japan where
the eastern sea's so blue
Big in Japan, alright, pay, then I'll sleep by
your side
Things are easy when you're big in Japan,
when you're big in Japan
Alphaville «Big in Japan»*

Конечно, на любом рынке можно купить не только импортный язык, но и иностранные почки, печень и даже шишковидную железу. Однако, например, при приеме на работу внимание обычно уделяется именно тому, какими болтательными органами вы можете похвастаться перед руководством. Не хочу хвастаться (впрочем, нет, хочу!), но лично я могу изъясняться на английском, немецком и немного на русском языках. В свою студенческую бытность мне даже пытались привить тягу к японскому наречию. Но по окончании первого же занятия, во время разбора полетов, преподавательница, показав на меня своим паль-



Вячеслав Назаров

цем, изрекла: «Вот! У молодого человека типично русское произношение.» Облегченно вздохнув, я понял, что если кому-либо и суждено сохранить в веках московский акцент, то исключительно вашему покорному слуге. Поэтому с тех пор предпочитаю наслаждаться японской культурой исключительно в адаптированном к моему речевому аппарату варианте. Именно благодаря тому, что над недавно вышедшей стратегической игрой *Shogun: Total War* трудились более чем англоязычные компании: Electronic Arts и Creative Assembly, — я и могу поделиться с вами мнением об этом занимательнейшем проекте.

ЗА ТЕХ, КТО У МОРЯ!

Все-таки, что ни говорите, но стратегии в реальном времени довольно однообразны. Как правило, все они представляют собой супертехнологические бойни в отдаленном или другом будущем, магические сражения вокруг древних храмов, а также гибриды этих двух порождений сценаристско-дизайнерской мысли. Самое ужасное, что о юных натуралистах, пожилых таксiderмистах и прочих широких слоях населения никто не задумывается! Однако сегодня хотя бы японноведы всех стран могут отпраздновать на своей улице праздник. Причиной этому послужил, разумеется, выход на рынок игры *Shogun: Total War*. Как вы наверняка знаете, это 3D стратегия в реальном времени, посвященная периоду японской истории, известному под названием *Sengoku Jidai*, или Век войны. Во время столь трагических событий для каждого, кто не равнодушен к сака (к слову сказать, гадость порядочная) и гейшам, многие воины под предводительством своих хозяев, которые назывались *Daimyo*, сражались за глобальный контроль над всем и вся. В итоге, один *Daimyo* становился диктатором, чинящим произвол и бесчинства на территории этого маленького островного государства. Именно его называли *Shogun*.

ДОСТОИНСТВА

В игре создается настоящая японская атмосфера самураев и гейш, то есть всего того, чего не хватает нам на родных российских просторах. Пейзажи Страны Восходящего Солнца выполнены на высоком уровне и надолго остаются в воспаленном воображении. Звуковое сопровождение баталий временами заставляет биться в припадках эйфории. Удобный интерфейс позволяет без особых хлопот вести руководство подчиненными.

НЕДОСТАТКИ

Наравне с изумительными пейзажами в игре присутствуют и на лицо ужасные персонажи. Впрочем, ужасные они на все части тела, благо спрайтовая графика дает разработчикам возможность так издеваться над игроками.

РЕЗЮМЕ

Игра, безусловно, стала событием в рамках, как минимум, жанра. Завоевывать феодальную Японию придется очень долго, но навряд ли найдется хоть один отщепенец, который решится бросить дело на попутки. Оторваться от *Shogun* просто невозможно.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ДВА ПИШЕМ, ТРИ В УМЕ

Весь игровой процесс *Shogun: Total War* состоит из двух независимых друг от друга частей, в то же время неразрывно связанных друг с другом как сиамские близнецы Чук и Гек. Стратегическая составляющая игры включает в себя экономику, политику, развитие армии и блок тактического руководства войсками. Ну, а когда две армии встречаются на поле боя или в каком-нибудь кабаке, дабы размяться, устроив соревнования по караоке, игрокам приходится наблюдать все творящиеся на 3D-мес-

тности безобразия «из глаз» своего шпиона, самурая или даже генерала. Впрочем, игра, конечно, не ограничивается простым созерцанием кучи дерущихся самураев и прочих ниндзя. Всего лишь простым щелканьем настольным грызуном виртуальные командиры могут одновременно увлечь за собой в битву до пяти тысяч воинов.

РАВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

В *Shogun: Total War* играть можно по-разному. Ленивые игроки могут выбрать простой режим битв или заниматься исключительно стратегией, а самые любознательные японоведы имеют возможность проявить себя в полноценных кампаниях. Игра представляет собой не линейный набор миссий, а целую историю завоевания страны, причем итог ее неизвестен никому, включая экспертов МВФ. Однако в *Shogun: Total War* будет возможность игры, основанной на куче последовательных миссий. В зависимости от пред-



ственных сценариев, для чего в комплект поставки *Shogun: Total War* включен редактор миссий.

ПУТЬ САМУРАЯ

Начать карьеру Властелинов страны игрокам придется провинциальными феодалами (Daimyo), контролирующими крохотные кусочки Японии, хотя больших там по определению не встречается. На пути к вершине политического Олимпа им предстоит столкнуться лицом к лицу (или другим частям тела) с огромным количеством проблем. Это и непрекращающиеся даже на время чемпионатов по сумо войны, и диверсионные действия противников, и нехватка риса и палочек у родных

поклонников, способностей игрока, его IQ и ICQ, он сможет сфокусировать свое внимание на одном или сразу на двух аспектах: стратегическом и тактическом.

Помимо всех этих прелестей, в *Shogun: Total War* реализована достаточно неплохая поддержка многопользовательского режима игры. Чтобы сразу ломануться на поле брани (ругани и других издевательств), игроки смогут объявить себя вольными генералами и тут же отправиться крушить врага. Стратегическая же часть позволит сразу многим виртуальным воинам склестнуться в полноценных кампаниях. Помимо этого существует возможность использования соб-

вассалов, и другие экономические неурядицы. Конечно, самое пристальное внимание необходимо уделять развитию науки, а также производству сыновей-наследников, ведь нет сына — нет продолжателя рода, а значит game over, так что стоит обращать внимание на симпатичных японочек. Игрок также может ускорить переход дел сыну, устроив стареющему Daimyo суицид. По поводу того, что версия самоубийства с применением черенка от лопаты не является слишком уж правдоподобной, переживать не стоит: расследования в *Shogun: Total War* никто проводить не будет. Между тем, возможность избавиться от старины часто бывает очень полезной, поскольку приносит японской семье честь и славу. После такого события союзы между кланами пересматриваются с позиции того, кто из сыновей стал наследником сдохшего японца. Если же добавить ко всем этим безусловно положительным моментам возможность ведения политической борьбы, включающей образование альянсов, заключение перемирий, шантаж, разведку и контрразведку, то вы увидите перед собой очень симпатичную картину, название которой — *Shogun: Total War*.

МАЛЫЕ ЧЕРЕПОК, ДА ДОРОГ

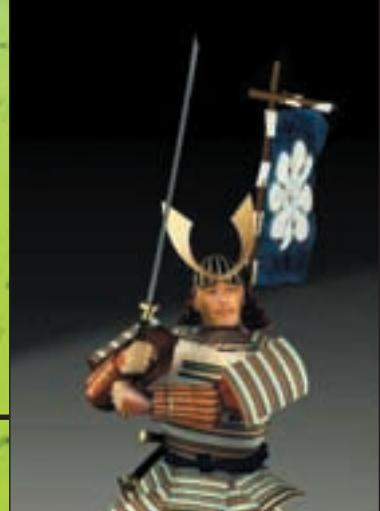
Shogun: Total War отличается довольно высоким уровнем AI. Впрочем, это неудивительно, ведь в игре участвуют хоть и виртуальные, но тем не менее японцы. Вместо нескольких сотен бойцов, которыми уже привыкли управлять компьютерные стратеги, в сражениях участвуют армии из десятков тысяч воинов. Причем каждый из бойцов обладает уникальными характеристиками. Таким образом, во время жизни в мире *Shogun: Total War* игрокам повстречается огромное количество персонажей, которых можно будет использовать разными способами в своих коварных целях (например, для решения вопросов о наследниками, хотя солдаты, даже самые уникальные, для этого не подойдут). Помимо непредсказуемого поведения различных самураев, ниндзя, монахов, гейш и кучи других народов, элемент неожиданности в игре будут вносить различные форс-мажорные обстоятельства, такие как землетрясения, пожары, эпидемии, бунты собирателей риса, революции олигархов, владеющих сакэпроизводящей промышленностью и многое другое.

Благодаря *Shogun: Total War* даже у игроков, с трудом общающихся между собой на родном языке без использования русских фольклорных выражений, появилась возможность стать царем всей Японии. Для этого не надо изучать вражеское наречие и тренироваться не морщась пить сакэ. Все, что требуется от будущих императоров, — установить на свой компьютер *Shogun: Total War*. И тогда будьте готовы провести лучшие часы своей жизни в феодальном мире Страны Восходящего Солнца. И не надейтесь выбраться оттуда до захода небесного светила. Не получится.

СИ REVIEW



"WHEN NEAR, APPEAR FAR AWAY. WHEN FAR AWAY, APPEAR NEAR. WHEN STRONG, APPEAR WEAK. WHEN WEAK, APPEAR STRONG. WHEN ACTIVE, APPEAR INACTIVE." - SUN TZU'S 'ART OF WAR'



UEFA

EURO 2000

E

сли в прошлом году все немного удивлялись наглости Electronic Arts, клепавшей свои футбольные «симуляторы» пачками, то по сравнению с тем, что вытворяет со спортивными играми эта компания сейчас, это все детский лепет.

Александр Щербаков



Причем такой переход на гипертрофированную конвейерность оказался и не особенно неожиданным. Одним из таких типичных проектов, родившихся в муках изменения названия на соответствующее пожеланиям покупателей, появилась на свет и **UEFA Euro 2000**, фактически представляющая собой копию **FIFA 2000** с немного измененным оформлением и приуроченная к Чемпионату Европы, что, сами понимаете, автоматически обеспечивает даже такому продукту очень неплохие объемы продаж.

Итак, **UEFA Euro 2000**, как несложно было догадаться даже не играя в игру, отличается от вышедшей несколькими месяцами ранее **FIFA 2000**,

пожалуй, еще менее сильно, чем **World Cup '98** отличалась от **FIFA '98: Road to World Cup**. Изменениям

подверглась только мишуря и то не особенно сильно. С точки зрения же игрового процесса что-то новое, доработанное и укрепленное, похоже, можно найти только при использовании мощного микроскопа. То есть мы имеем все тот же сплав **FIFA '99** и **FIFA '98**, который произвел достаточно хорошее впечатление в последней из игр популярного спортивного сериала. Поясню поподробнее, что я имел в виду, если вы вдруг не в курсе, **FIFA 2000** благополучно проспали или же даже если вам на EA Sports и ее игрушки плевать с высокой колокольни, а писанина эта в данный момент читается для безжалостного убийства времени в увлекательной поездке на зеленой кишике по маршруту «Москва-Урюпинск». Скажу больше — даже если в данный момент вы заняты разделкой рыбы на том, в чем можно с некоторым трудом узнать номер этого журнала, я все равно геймплей продолжу расписывать. И в этом случае это будет даже архиполезно, так как вы поимеете редкую возможность измарать как можно большую площадь моего творчества (слово «творчество» по желанию можно взять в кавычки). Кстати, могу дать цен-



ДОСТОИНСТВА

Те же, что и у **FIFA 2000**, плюс «официальная игра чемпионата».

НЕДОСТАТКИ

Те же, что и у **FIFA 2000**, плюс политика Electronic Arts с продажей одних и тех же игр под разными названиями нам как бы уже поднадоела.

РЕЗЮМЕ

Если вам нравится **FIFA 2000**, то понравится и эта игра. Даже просто потому, что **UEFA Euro 2000** на самом деле и есть **FIFA 2000**, хотя Electronic Arts и явно пытается нас убедить в обратном.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Нынешний совет: лучше вынуть из магазина скрепки и разложить выдранные листки по столу — процесс очистки станет приятнее, и вы ничего вокруг не замараете. Впрочем, вернемся к **UEFA Euro 2000**. Хотя, с другой стороны, у меня только что появилась мысль забыть на эту чушь и обрисовать уважаемым читателям все прелести прослушивания последнего альбома реформированных Destruction... Ладно, футбол так футбол.

Продолжаю геймплеебозревательное словоблудие. Все вы, конечно, понятия не имеете, что **FIFA '98** базировалась на забегах от одного конца поля до другого, преимущественно одним игроком с обводкой всех встреченных на пути, проходом в штрафную площадку и мощным ударом по воротам. Я, по своему обыкновению, немного утрирую, но, я надеюсь, вы уже догадались, если только мозг не совсем



Платформа: PC, PlayStation
Жанр: футбол
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Sports
Количество игроков: 1-4
Онлайн: www.ea.com



засох в черепной коробке. В FIFA'99 покопались в игровом процессе, в результате чего мы получили несколько больший уход от так называемой аркадности и увеличенный (иногда даже слишком) акцент на перепасовках между игроками. Кому-то это понравилось, большинству же не очень. Потому в производных от FIFA 2000, к числу которых имеет сомнительную честь относиться и **UEFA Euro 2000**, девелоперы решили смешать в кучу два предыдущих проекта, с большим уклоном в сторону продукта двухлетней давности. Получилось неплохо. Играется очень весело, хотя люди, считающие это все «нессерьезным» и признающие исключительно International Superstar Soccer от Konami, скажут вам, вероятно, нечто другое. Реально же результат вполне радует, и я скажу, что ругать **UEFA Euro 2000** можно за идентичность продукту основной линии футбольных симуляторов от EA Sports, но никак не за все тот же крепкий и вызывающий в большинстве своем положительные эмоции геймового плей.

Кое-что доброе можно расщедриться и сказать об управлении, которое всегда в «фифах» было уродским в плане корявости приема игроками мяча, а также извечных задержек. Помнится год с лишним назад в обзоре FIFA'99 я приводил пример, когда, стоя перед пустыми воротами, я несколько раз стучал по кнопке удара, после чего прибежал вратарь и прекратил мои мучения. Нынче, к счастью, наблюдается ощутимый прогресс: несколько раз нажать не получится — от силы парочку. В общем, на самом деле, терпимо. Прием мяча все еще не сахар, но тоже как-то все поприятнее. Хотя, вероятно, это мне только кажется — такого ведь быть на самом деле не может, это ведь все еще Electronic Arts.

Ну а теперь перейдем от никому не нужного игрового процесса и сопутствующих ему вещей к чему-то более важному и нужному, например, к тому, какие радости предоставляет нам «официальчесемпионатность» рецензируемой здесь (а не там, как могли бы подумать некоторые) игры. А радости эти, надо заметить, очень и очень велики, особенно при использовании микроскопа, о котором я уже упоминал выше. В принципе, как и должно было быть, все внимание заострено на финальной части Чемпионата Европы (а вы как думали?), а также на пути к ней. Путь этот лежит через квалификационные матчи. Это я пояснил для

тех, кто рыбку чистят и в поезде едет. Команд, соответственно, в игре предостаточно, включая, естественно, тех, кто в Бельгию и Голландию не поехал. Так что, в отличие от FIFA 2000, здесь даже есть сборная России. Кстати, что любопытно, квалификационный раунд можно проходить даже национальными командами стран, принимающих ЧЕ 2000. Клубов в **UEFA Euro 2000** нет, и я бы очень удивился, если бы вдруг они там были. А вы?

Борьба за путевку на чемпионат обставлена достаточно серьезно: перед каждым матчем выводится подробная статистика о том, что творится в руководимой вами сборной, информация о соперниках и так далее. Отметим и интересную деталь — встречи команд в группах проходят зачастую в одно и то же время, в результате чего о ходе матчей противников вас будут информировать прямо по ходу игры.

Так что же еще есть такого необычного в **UEFA Euro 2000**? Если очень хочется, можно посчитать этим достаточно потрепанную фишку с обращениями к делам дней давно минувших, в данном случае выразившихся в том, что нам позволяют сыграть в любом полуфинальном или финальном матче, начиная от 1960 года и до наших дней. Но, конечно, только после того, как наами будет выигран текущий чемпионат.

Ну и, наконец, мое самое любимое — редактор игроков (ну и команд тоже, но в данной игре об этом говорить не приходится). Любимым, правда, то было только в FIFA'98, во всем же, что было после него, — это сплошное расстройство. **UEFA Euro 2000** не исключение, хотя, впрочем, как посмотреть. Рожи футболистов чрезвычайно уродливы, но менять в них можно многое. Несколько штук цветов волос, ряд разновидностей причесок плюс куча (небольшая куча — куча, я бы даже сказал) вариантов текстур волосяного покрова бестолковки (что ново), до черты глазниц и губ — в общем, вроде все как у людей, но неприятно, честное слово. Несколько расстраивают и характеристики, хотя в FIFA 2000 еще хуже. Все показатели варьируются от одного до шести, и их немного. Нарашивать «сколько влезет» нельзя, наблюдается возвращение к использованию определенного количества очков, что отрадно.

Ну вот и все вроде вы, с прочтением этой тягомотины отмчались. Вообще, если совсем честно, ревьюшку **UEFA Euro 2000** без особых проблем можно уложить в одну фразу (кто-нибудь обязательно сострит, что в одно слово тоже), и я это говорю серьезно, подразумевая малую потерю информации при таком подходе. Но мы таким образом поступать не будем :). Да, **UEFA Euro 2000** практически то же самое, что и FIFA 2000, но с полной уверенностью и честными-пречестными глазами я скажу, что эта игра очень даже хороша. Пинать мячик реально интересно. Вот только если у вас уже есть FIFA 2000, то покупка этого изощрения жаждой Electronic Arts будет совершенно напрасной тряской денег. Если вы, конечно, не коллекционер подобного барахла :).

СИ REVIEW

возможно, самый большой в Москве

КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН

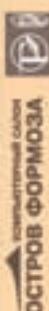
КОМПЬЮТЕРЫ
и так же

В АССОРТИМЕНТЕ:

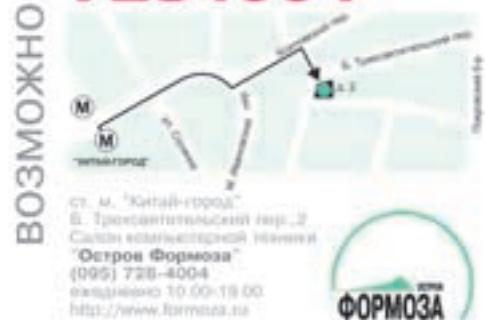
- видеокарты
- 51 позиция
- материнские платы
- 28 позиций
- видеокарты
- 59 позиций
- доконструкции
- 47 позиций
- блоки
- 91 позиция
- мыши
- 57 позиций

B MOCKBE

БОЛЬШОЙ

ЕЖЕДНЕВНО
с 10.00
до 19.00

7284004



ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД



LEGEND OF DRAGON

K

азалось бы, что может быть проще, чем разработка очередной фэнтезийной RPG?

Берешь в меру продуманный и не в меру штампованный сюжет, рисуешь типичных или, наоборот, нетипичных для игр этого жанра персонажей, тратишь уйму денег на силиконовые ролики, и уже готов суперхит. Именно так мы все и думали, когда в свое время впервые узнали о *Legend of Dragoon*. Помимо на ее интригующий дизайн, получив некоторое представление о ее казавшейся заманчивой боевой системе и, что самое главное, насмотревшись вдоволь на ее сногсшибательные для своего времени видеоролики, мы (да и не только мы) сделали вроде бы закономерный вывод о том, что в *Legend of Dragoon* нас ждет что-то действительно оригинальное и достойное всеобщего внимания.

Когда же мы получили финальную версию игры, нам пришлось признать, что злобные капиталисты из издательства Sony Computer Entertainment в свое время нас искусно обвели вокруг пальца, показывая везде, где только можно, самые лучшие моменты своей очередной игры и тактично умалчивая обо всех ее прочих «особенностях». Но, самое главное, вместе с выходом в свет *Legend of Dragoon* моему личному глубокому заблуждению о том, что создать сегодня действительно достойную игру жанра RPG, в котором

уже пятнадцать лет ничего не менялось (и не меняется) может практически любой желающий, пришел закономерный, но немного печальный конец. Но это совсем не означает, что заинтриговавший нас осенью прошлого года проект *Legend of Dragoon* оказался какой-то там абсолютно ни на что не годной игрой. К счастью, это не совсем так. Просто в этом продукте все самые плохие черты современной японской RPG получили, если так можно сказать, еще большее развитие, тогда

как все самое хорошее в этом жанре разработчики почему-то решили обойти стороной. В результате мы и получили довольно странную игру, удовольствие от которой теперь могут получить только самые упертые фанаты жанра. Да и они через несколько часов знакомства с этой RPG, без всякого сомнения, поймут, что перед ними находится всего лишь первая попытка кучки таких же, как они, фанатов жанра создать проект своей мечты. И попытка эта, к сожалению, во многом оказалась неудачной.

Борис Романов



ДОСТОИНСТВА

Вполне приличный для игры этого жанра игровой процесс, лишь слегка подпорченный некоторыми проблемами с интерфейсом.

НЕДОСТАТКИ

Устаревшая графика, плохая анимация, глуповатый сюжет и куча тупых заимствований из прочих произведений этого жанра.

РЕЗЮМЕ

Вполне достойная попытка новичков повторить успех своих более удачливых коллег, от произведенний которых они уж слишком явно фанатеют. К сожалению, недостаток опыта, бюджета и, как это ни прискорбно, таланта не позволил им сделать из *Legend of Dragoon* что-либо действительно выдающееся.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Но на поверхности все в *Legend of Dragoon* выглядит, по крайней мере, не хуже, чем у всех. В ней, как обычно, по заранее отрендеренным двухмерным задникам ходят-броят полигонные персонажи, а между случайными боями, трепом с NPC и решением простеньких головоломок нас ждут в этой игре великолепные видеоролики. А так как эта игра занимает целых четыре диска, то вы можете не сомневаться, что этих задников, роликов и трепа в ней вас будет ждать просто огромное количество. Однако стоит только приглядеться, как тут же становится понятно, что все эти задники, по крайней мере в первой части игры, нарисованы без особого старания и заботы об удобстве игрока. На протяжении всей игры для реализации своих задумок разработчикам их постоянно не хватало (здесь, видимо, оказались проблемы как с финансированием, так и с невозможностью выпустить игру более чем на 4-х дисках), и



Платформа: PlayStation
Жанр: RPG
Издатель: Sony
Разработчик: Sony
Онлайн: www.playstation.com



СТРАНА
ИГР

<http://www.gameland.ru>

Двери судьбы
открываются...



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

THE LEGEND OF
DRAGOON

DIABLO



2000
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

СТРАНА ИГР
SOFT CLUB

<http://www.gameland.ru>

п поэтому им просто приходилось идти на различные неприятные для нас компромиссы. Однако гораздо большее разочарование вызывают те графические элементы игры, которые генерируются приставкой в реальном времени. Бои, которые в этой RPG, как и положено, случаются на каждом шагу, выглядят на удивление отстало, а гуляющие по миру персонажи просто ужасают своей непривычной для нашего времени анимацией. Все это, конечно, детали, однако именно из них и складывается общая картина. Но, к счастью, ближе к середине игры ее графическое исполнение почему-то становится все более и более качественным, а это говорит лишь о том, что на этот проект руководство Sony обратило свое внимание уже ближе к его завершению. Видимо, именно тогда было и принято решение ук-

расить *Legend of Dragoon* высокобюджетными видеороликами, которые начинают проявлять себя также лишь ближе к середине игры. Однако какими бы красивыми и технически совершенными они не казались, не заметить того, что они по своему стилю не имеют ничего общего с самой игрой, к сожалению, нельзя. И это еще больше подчеркивает тот факт, что разработкой *Legend of Dragoon* Sony занималась, прямо скажем, без особого старания. Но зато с большим энтузиазмом.

В противовес всему вышесказанному, игровой процесс LOD, пусть и подпорченный некоторыми ненужными штрафами, в общем и целом оставляет вполне достойное впечатление. Играть в него, по каким-то непонятным мне причинам, довольно интересно (видимо, виной тому является тот энтузиазм, который все-таки привели разработчики игры при ее создании). И это при всем при том, что количество мелких и крупных ошибок, которые можно без труда найти в игровом процессе *Legend of Dragoon*, перешло все разумные пределы. Но все эти ошибки меркнут перед ее глупой и затянутой историей, которая рассказывает о нелегкой жизни непривычно скучных персонажей. На самом деле называть эти кучки полигонов персонажами у меня язык не поворачивается. Они настолько безжизненны и неинтересны, что больше подошли бы для какой-нибудь спортивной, не-жели ролевой игры. Вполне возможно, что в этом виноваты и американские локализаторы проекта, чья работа, или отсутствие такой, в *Legend of Dragoon* заставляет желать много лучшего. Стоит отметить, что качество перевода в описываемой здесь игре настолько низко, что ему позавидо-



начнет действовать вам на нервы. А произойдет это потому, что без использования подобных комбо-атак вам будет очень трудно расправиться с врагами. При всем при этом их инициирование потребует от вас такой точности нажатия клавиш, которой от вас не потребует ни одна танцевальная игра на свете. Другой же частью боевой системы *Legend of Dragoon* является возможность трансформации персонажей в Dragoon'ов. Однако эта часть игры также не смогла получить должного развития. Несмотря на то, что выглядят эти трансформации, а также сами драгуны просто потрясающе, кроме возросшей защиты особенного преимущества перед обычными героями они не имеют. В общем, хотел вам рассказать о чем-нибудь приятном, а получилось все наоборот.

Так почему же тогда я заявил и заявляю, что в *Legend of Dragoon* все-таки можно играть? Скорее всего потому, что все вышеперечисленные проблемы производят такое удачивающее впечатление лишь на бумаге, когда ты с ними знакомишься сразу. В самой же игре знакомства со всеми вышеперечисленными проблемами у вас пройдет постепенно, шаг за шагом, отчего «удовольствие» от них у вас будет растянуто на долгие часы. Кроме всего прочего, в *Legend of Dragoon* удручет лишь огромное количество мелких недостатков, которые просто не способны полностью убить лежащую в ее основе добротную ролевую игру.

И на этом, наверное, можно и закончить наш рассказ о когда-то безумно перспективной RPG, которая неприятно обманула наши ожидания. Ну а всем игровым журналистам, которые судят о качестве того или иного проекта по его рекламным роликам (а это значит, что и нам), в очередной раз должно стать просто стыдно за то, что они так легко попадаются на крючок злобных капиталистов.



вали бы наши российские пираты. Ну да ладно, попробуем поговорить, наконец, о чем-нибудь приятном. Например, об игровом процессе.

Итак, в основе любой ролевой игры, помимо сюжета и прочих «мелочей», лежит ее боевая система. И особенно это касается японской RPG, в которой бои происходят случайно и практически каждую минуту и, соответственно, занимают чуть ли не восемьдесят процентов игрового времени. В *Legend of Dragoon* разработчики, часть которых в свое время работала в Square над реализацией такой популярной игры, как *Super Mario RPG*, решили продолжить свои эксперименты с обогащением пошаговых боев различными action-элементами. Иными словами, в их новой игре обычные атаки, инициируемые выбором какого-нибудь действия из различных менюшек, можно усилить своевременным нажатием кнопки. И, стоит отметить, что в начале игры, когда вам будет доступно лишь одно такое улучшение, подобный подход положительно сказывается на игре в целом. Но зато потом, когда вам будет нужно нажимать уже не одну, а последовательно несколько кнопок для улучшения своих атак, превращение боев просто в какую-то танцевальную игру обязательно

D.O.L.S.E.R

«Или я слышу МИМОВ»



#Brunching Shuttle Cocks

T

с-с... Никому ни слова! И прекратите читать вслух, только про себя! А после того, как все усвоите, не забудьте вырвать странички с «Онлайном», сожгите их, а пепел проглотите, так надежнее всего...

Вы не поверите, но мне крупно повезло. Понапающему. Я уж и не надеялся, что до отпуска что-то получится. Но, слава Богу, ОНИ, хоть и захватили власть в редакции, стараются не выделяться и все еще соблюдают приличия. Вот и сейчас Искусственная Жизнеформа а.к.а. наш издатель снова делает вид, что есть (но ей то нужно электричество, а не обед!), а во дворе Синтетический Неогуманоид (техредактор), держа в руке потухшую папиросу (это маскировка, он не курит...), подзаряжается на солнцепеке. Но сегодня удачный день, пока ОНИ



L.A.N.G.E. Lifeform Assembled for Nullification and Galactic Exploration

E.S.T.R.I.N. Electronic Synthetic Terrain Repair and Infiltration Neohuman

Z.A.Y.A.T.S. Zeta Android Yearning for Assassination and Terran Sabotage

D.O.L.S.E.R. Digital Obedient Lifeform Skilled in Exploration and Repair

Искусственная Жизнеформа для Нуллификации и Галактического Исследования
Электронный Синтетический Неогуманоид для Наземного Ремонта и Скрытного проникновения
Z-Андроид, Взыскивающий Убийств и Саботажа на Суше
Цифровая Управляемая Жизнеформа, Обученная Исследованию и Ремонту

заняты, мне каким-то чудом удалось пристроить эту заметку в готовый номер. И если вы читаете эти строки, значит ОНИ так ничего не узнали и не смогли помешать...

Вы спросите, когда впервые появилось подозрение, что «Страну Игр» захватили Жизнеформы, Андроиды и Неогуманоиды? О, я уже давно замечал странности в поведении многих обитателей редакции. Судите сами, разве может обычный россиянин работать по 10-12 часов в сутки, не отходя от ком-

«Сегодня наша жизнь превратилась в непрерывный круговорот с центром в Интернете. Из мира, где люди знали соседей, друзей и знакомых, мы переходим в новый мир, где норма — анонимное общение на дистанции, отсутствие личного контакта...» Нельсон Ни, профессор Стэнфордского Университета, США

«...отмечены небольшие, но устойчивые отклонения в психике и социальном поведении регулярных пользователей Интернета...» из доклада «Исследование взаимодействия человек-компьютер», Университет Карнеги, США

«Более миллиона знакомств, завязанных в онлайне, привели в прошлом году к очным встречам...» Джеймс Катц, Университет Рутгера, США

пьютера, не вылезая из Сети и выпуская каждые пятнадцать дней по номеру «Страны Игр», не говоря уж о других изданиях? При этом совершенно не теряя ни бодрости духа, ни интереса к работе, не отвлекаясь, не болея, не отлынивая и т.д. и т.п.

Вывод однозначен: нет, люди так не работают. Значит, ОНИ не люди! Но кто? Кто, черт побери, выпускает ваш любимый журнал? Молчит Русь, не дает ответа (Гоголь)...

Избавиться от мучений и решить головоломку мне помог, естественно, Интернет. Но, Боже, какая же ужасная тайна открылась! Трудно произнести эти слова, попробую намекнуть —

crazy dude

смотрели «Люди в черном» (*«Men in Black»*)?
Понимаете, куда я клоню?

Ага, догадались! Тогда вперед, на Brunching Shuttlecocks (<http://www.brunching.com>), а точнее на <http://www.brunching.com/cgi/toy-cyborger.cgi?acronym=Wolf> — тут хранится ключ к тайне. Итак, как узнать, не скрывается ли за короткой фамилией или сетевым псевдонимом коллеги, приятеля, случайного знакомого засланный на Землю инопланетянин-завоеватель? Очень просто, прежде всего под подозрением те, у кого «имя собственное» укладывается в семь букв или в меньшее их количество. Да чего уж скрывать, какое там подозрение, эти люди и есть пришельцы!

Вот, посмотрите Таблицу, в ней приведены результаты выборочной проверки членов редколлегии.

Все, ну буквально все — авторы и редакторы — пришельцы со звезд. Голова идет кругом, депрессия мутит сознание, ведь даже я сам — не человек, а Цифровая Управляемая Жизнеформа...

...ОЙ, ВАМ ТОЖЕ НЕЗДОРОВИТЬСЯ?

Тогда к нашим услугам тест на маниакально-депрессивный психоз (http://pages.hotbot.com/games/webgear/manic_test.html). Он очень прост, читайте вопросы, искренне отвечайте и подсчитывайте количество «да». Уметь считать достаточно до трех, так как два положительных ответа уже означают — беда! (Для тех, у кого Интернета под рукой нет, приведем выборочный список самых простых вопросов — посчитайте с нами, интернетчиками...)

Поехали?

Тест на Сетевой Депрессивный Психоз

- * Солнце светит слишком громко?
- * Деревья начали преследовать вас?
- * Можете видеть отдельные выбириющие молекулы воздуха?
- * Задаетесь вопросом, является ли брожение необходимым для приготовления кофе?
- * Слышите мимов?
- * Полагаете, что, если сильно задуматься, то можно взлететь?
- * Начали говорить на языке, который понимают только «зеленые человечки» и вы?
- * Повторяете то же самое помногу раз, не понимая, что уже сказали это?
- * Можете путешествовать без движения?
- * Кажется, что люди говорят с вами в двоичном коде?
- * Повторяете то же самое по много раз, не понимая, что уже сказали это? (ой...)
- * Таблетки аспирина — это единственный нормальный источник пищи?
- * Есть непреодолимое желание кусать за нос людей, с которыми говорите?
- * Повторяете то же самое по много раз, не понимая, что уже сказали это? (ой, пора завершать!..)



Тест, запишите ответы и отнесите все это лечащему врачу. Пусть доктора разбираются!

Чтобы совсем добить себя Интернетом, проверьте-ка, с той ли девушкой или парнем (это, кстати, безразлично) вы встречаетесь, расстались или запланировали свидание после знакомства по Аське. Для чего смело направляйте браузер на http://pages.hotbot.com/games/webgear/love_test.html.

Видите? Это очень простой тест на любовную совместимость. Печатаете имя (сетевой псевдоним, фамилию и т.д.) избранника, затем свои



Из доклада Стэнфордского Института Количественных Исследований Общества (SIQSS) от 16.02.2000

<http://www.stanford.edu>, опрошено 4113 человек.

Основные выводы:

- Чем больше часов проводит пользователь в Интернете, тем менее охотно он общается с живыми собеседниками обоего пола (13-27%)...
- Интернет провоцирует перегруженность работой (до трети пользователей стали работать больше)...
- Продолжительный серфинг часто является причиной депрессивных состояний и психозов...
- Изменения в поведении отмечены у 5% тех, кто проводит в Сети более 5 часов в неделю...
- Среди владельцев компьютеров к 2003 году около 60% будут проводить в Сети более 5 часов в неделю (36% в 1998 году).

DOLSER. Digital Obedient Lifeform Skilled in Exploration and Repair

Another Name:

Stop The Humanoid Stop the intruder!

позвывные и готово — получаете процент совместимости! У Dolser'a с любой целых 24 процента вышло (кто больше?), а вот если честно называться Sergei, то впору расстаться немедля — больно циферка скромная...

Чем заняты пользователи в онлайне?

(Данные SIQSS)

E-mail	90 %
Серфинг	69 %
Хобби	63 %
Работа	46 %
Игры	36 %
Поиск работы	26 %
Чат	24 %

P.S. Материал подготовлен по настойчивым прослабам некоторых настырных читателей, требовавших рассказывать не только об онлайновых играх, но и о «прикольных» и «сдвигающих крышу» местах Сети...

ONLINE

SHATTERED GALAXY

Жанр: massive online strategy
Издатель: Nexon
Разработчик: Nexon
Онлайн: www.sgalaxy.com

Hаконец-то тестовому отделу «Онлайна» (то есть мне) попалась на рассмотрение игра, пригодная не только для упражнений в стиле «как сделать из отстоя хит сезона» (занятие, несомненно, интересное, но сколько же можно...), а напротив — вызывающая неподдельный интерес. С удовольствием протестировал несколько недель. Оказалось, всего-то и надо-то: графичку приятную, сюжет не слишком банальный или заумный, фишек кучерявых побольше... И вот будущий продукт получает положительную рецензию!

Для начала о предыстории и строении игрового мира. В результате исследования инопланетного артефакта земные ученые построили некое телепортационное устройство, почему-то названное Фата Моргана. И вот принято решение о проведении решающего эксперимента: лабораторная крыса по имени Рассел должна проложить человечеству дорогу в невероятную даль. И эксперимент увенчался успехом! Рассел перенесся на миллионы световых лет в мир, впоследствии названный Морган IV.

Одна незадача — Земля не бросила храброго крысенка на произвол судьбы. Чтобы ему было не одиноко на новом месте, кусок земной поверхности радиусом 2000 километров покинул Млечный Путь и материализовался на новом месте. С нездачливыми экспериментаторами и кучей мирного населения. В результате данного перемещения, последовавшей неразберихи и воздействия вредоносной окружающей среды большая часть народонаселения погибла, а производственные мощности оказались разрушены. Тем не менее, выжившие люди смогли адаптироваться и организовать устойчивую колонию землян в другой галактике.

Природные условия Моргана IV не смертельны, но никак не напоминают курорт. Ресурсы невелики и рассеяны, природные условия не особо благоприятны для земных организмов, местная живность многочисленна и агрессивна. Но зато ученые на новом месте продолжили исследовательскую деятельность и смогли открыть новый наркотик, позволяющий человеческому разуму контролировать машины напрямую. В том числе боевые аппараты. И вот первая земная колония начинает Новую Историю.



Прямо скажем, в сюжете об игре сказано практически все. И вот как это выглядит.

Несмотря на то, что SG позиционируется как стратегия с существенными элементами тактики, корни у нее почти чисто ролевые. Судите сами — вас в игре представляет типичный аватар, характеристики которого меняются по мере накопления опыта. Вот только в боях он не участвует. Под его непосредственным началом находится отряд боевых машин (аналог партии героев), которые тоже могут приобретать опыт. Мало того, на полученные в результате боевых действий деньги и ресурсы вы можете прикупать новое оружие, броню, сенсоры, двигатели... А вот вести хозяйственную деятельность, например, строить заводы или шахты нельзя. Вся «стратегичность», таким образом, заключается во внешней похожести тактических боев на, скажем, StarCraft. Да при наличии пяти типов ресурсов. Но обо всем этом позже, а теперь вернемся к созданию персонажа.

При генерации нового героя особое внимание необходимо уделить четырем скайлам, которые в данной игре называются атрибутами. Именно они оказывают влияние на тактические бои, а также на создание и развитие вашей армии.

Первый — **tactics**. От него зависит количество одновременно задействованных в бою юнитов и количество их хитпойнтов. На мой взгляд, особо напирать на развитие данного атрибута на начальных этапах не стоит, поскольку отдача не велика. Прикиньте сами — развитие персонажа до десятого уровня даст вам возможность добавить всего одного бойца. При стартовых шести. И это с учетом того, что весь опыт пошел на развитие всего одного скилла.

Второй — **education**. Образованность ответственна за установку продвинутого оборудования на подначальной технику. Очень полезно, только одна незадача — крутые пушки и стоят круто. А деньги на деревьях не растут.

Следующий атрибут — **dout**. Некая комплексная характеристика, влияющая на политический вес героя и его влиятельность в мире. От нее зависит количество получаемой с контролируемой территории дани, доступность новых типов час-



си на фабриках и общее количество юнитов в отряде. К сожалению, влияние данного фактора можно понять только при длительной игре, так что я пока не берусь оценивать его важность.

И последнее — **mechanical aptitude**. Способность эффективно работать с доступным оборудованием. Очень важная и приятная вещь, необходимая сюда. С самого начала на рынке полно всяких соблазнительных устройств, которые и по цене доступны, и могут существенно повысить мощь имеющейся техники. Одна незадача — не лезет. А все почему — герой, по всей видимости, похожи на отечественных автовладельцев: за свои деньги они получают не конечный продукт (авто), а конструктор «Сделай сам». А там уж кто во что горазд. Соответственно, чем выше скилл, тем совершеннее имеющаяся техника.

На этом, собственно, осмысленная деятельность по созданию персонажа заканчивается. Можно еще выбрать группировку, к которой вы примениете. Но это не существенно.

Да, еще немного о характеристиках героя, не задаваемых напрямую. Специализироваться также можно в одном из четырех доступных родов войск: авиации, пехотных войсках, бронетехнике и спецвойсках. Здесь никак влиять на ход развития нельзя — что качаешь, то и растет. То есть если вы действуете исключительно пехотными частями, то искусство управления авиацией не увеличится никогда. К сожалению, явно выраженная специализация, особенно экзотическая, возможна только при наличии сплоченного коллектива. Одинокий волк вынужден быть более-менее универсалом, что сильно затрудняет развитие.

Вот, наконец, мы готовы вступить в новый мир. Что ждет нас в нем?

Для начала агрессивная окружающая среда Морганы IV. Нечто в постапокалиптическом стиле *a la Fallout*. Графика соответствующая. По карте разбросаны полезные сооружения (типа заводов и лабораторий) и входы в подземелья, в которых гнездится местная фауна. По большому счету это местный аналог кроликов из какой-нибудь *online RPG*. Источник финансовых и экспы

В силу трудностей с ресурсами кроме битв с управляемыми компьютером монстрами можно (и нужно) участвовать в боях за контроль над секторами между различными группировками игроков. Что, кстати, гораздо интереснее.

Цель сражения — захват и удержание в течение некоторого фиксированного времени нескольких специфических точек сектора. Дополнительные сложности вносят то, что из-за ограниченного действия упомянутого выше наркотика каждый из игроков может участвовать в бою только пятнадцать минут. В результате даже почти выигранное сражение может быть проиграно из-за нехватки времени и свежих подкреплений. Несколько искусственный ход, но на баланс и сложность сражений оказывает весьма положительное влияние!

Каждая битва заканчивается получением экспы (как героем, так и войсками) и, в случае победы, некоторого количества ресурсов. Которые тратятся на ремонт, закупку новых войск и совершенствование старых. Кроме этого меняется общественный статус игрока.

Что еще в SG есть привлекательного?

Конечно же, чуть ли не самой интересной возможностью является дизайн юнитов. Возможности тут практически безграничные. Разные типы энергетических установок, десятки видов оружия, двигатели, броня, сенсоры, электронные мозги и дополнительное оборудование... Никакой X-Com или JA и рядом не стояли. Кроме того что модификации поддаются стандартные оружейные платформы, возможно создание своих. Лишь у меня на дизайн новых юнитов уходило больше времени, чем на сражения. Причем для одобрения новых сочетаний элементов не

обязательно бросаться в рискованный реальный бой — есть куча симуляторов, позволяющих биться без потерь. И без приобретений.

Как всякая online игра, SG не может обойтись без разветвленной системы рейтингов.

Во-первых, показателем крутизны служат набранные уровни и ранги в родах войск. Этот показатель зависит только от активности игрока и не может уменьшаться. Второй показатель — репутация. А вот она напрямую зависит от эффективности действий игрока в сражениях с живыми противниками. Битвы с монстрами во внимание не принимаются. Ну и последнее — политика. Увы, на данной стадии тестирования она находилась на стадии разработки, поэтому оценить не удалось. Замысел в том, что различные группировки могут заключать союзы. На мой взгляд, они могут быть только военные. И очень сомнительно, что будут работать. Ну зачем сильному заключать союз со слабым? Правда, стая шакалов может пытаться тягаться со львом... Кстати, полностью известны какую-либо группировку нельзя. Один сектор на глобальной карте не может быть атакован. И вот таким ослабевшим фракциям и стоит полагаться на заключение временных союзов.

Несомненно, SG — для командных действий. Во всех родах войск специализироваться в равной степени не удастся — надо же делать перерывы хотя бы на принятие пищи. А выгоды от взаимодействия, скажем, артиллерии (спецвойска) и скавтов-разведчиков (авиация) более чем очевидны. Так что учите английский, а то быть вам одиноким лузером.

Что же можно сказать о грядущей игре? Очень соблазнительно. Много факторов, возможностей. Бои разнообразятся за счет отличий родов войск, их непредсказуемого сочетания в каждой конкретной битве, да и просто из-за широкого варьирования свойств базовых платформ. Постоянное развитие дает сильный стимул играть еще и еще.

Самый натуральный наркотик.

Строго рекомендовано к употреблению.

СН-ОЛНЛ

Александр ОЛЬХОВСКИЙ (oikhset@online.ru) :ЭКСПЕРТ

ИГРОВОЙ ИНФО-ИНТЕРНЕТ

Игровой Интернет разрастается очень быстро, чуть ли не каждую неделю — новый сайт! Куда податься, как не упустить что-то новое? Конечно, у каждого свои предпочтения, но я бы порекомендовал кое-какие сайты, где всегда есть последние гейм-новости, обзоры игр, интервью, предпросмотры (preview), коды и многое, многое другое.

Gamecenter.Com
<http://www.gamecenter.com>

Культовое место собрания миллионов геймеров планеты. Но, честно сказать, он немного испортился после того, как его «официально» захва-



тила компания Снет и навела порядок на его страницах. А так, впрочем, все в порядке — свежая информация, скачка, коды, превью, ревью, интервью и многое, многое другое...



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



АСНП

www.elspa.ru



Gamecenter.Ru http://www.gamecenter.ru

Еще один неплохой сайт. Отличается своей средней «оперативностью». Обновляется три раза в неделю. Полностью посвящен новостям игрового мира (само собой). Является неофициальной домашней страницей одного бумажного российского журнала.

Gamespot.Com

<http://www.zdnet.com/gamespot/filters/>

Мой любимый английский игровой сервер, теперь в собственности ZD-Net. Очень советую! Обновляется

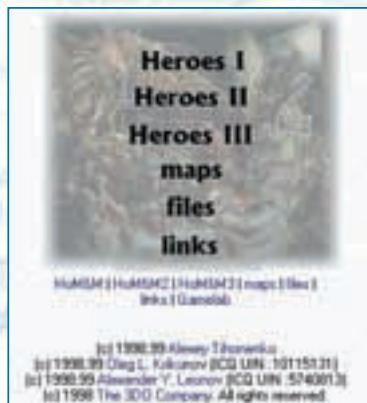


ЭКСПЕРТ: Александр ОЛЬХОВСКИЙ

около двух раз в неделю. Удобная навигация по страницам сайта, куча полезной информации и много всяких «особенностей», таких, как виртуальная 3D библиотека, подписка на рассылку новостей игрового мира (одна реклама, честно говоря; я, конечно же, подписан, но пароль забыл, а теперь хоть ящик убираю!).

Game Laboratory http://armko.ru/gamelab

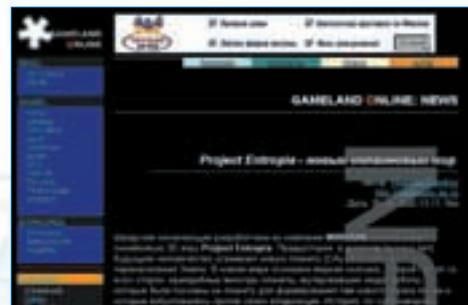
«Игровая Лаборатория». Название неплохое, не правда ли? И содержание тоже ничего. В целом



сайт посвящен тренерам, крякам, файлам и другим полезным вещам для скачки, без чего честные геймеры вполне обойдутся. Новости я не нашел, кодов тоже нет, сайт временно закрылся (кроме раздела ММЗ). А что ж вы думали, конкуренция в Сети велика...

Cheats.Da.Ru http://cheats.da.ru

Те, кому срочно нужны коды, могут зайти сюда. Огромная коллекция разных читов, тренеров и



всякой скачки. 1000 кодов для 100 новых игр! Очень советую!

GameLand http://www.gameland.ru

Без комментариев, лучший инфо-игровой сайт! Честно сказать, мой любимый. Тем, кто там давно не был, советую забежать, а по возможности и задержаться — прекрасные описания игр и хорошее изложение интересной информации, свежих новостей и полезных кодов. Кстати сказать, сайт прямо-таки забит под завязку клевыми продуктами для скачки, а уж оперативность прямо-таки неописуемая.

ONLINE

ТЫ, Я И МОДЕМ

Ноично геймер, пройдя **single play** (одиночная часть игры), прятет диск на полочку. «А что? Сетевой карты у меня нет, а в клубах играть слишком дорого», — скажет он и, в принципе, будет прав. Однако я вам советую заглянуть в системный блок вашего электронного друга и поискать там карту под скромным названием «Модем» или глянуть на стол — где-то там у нас стояла «коробочка с лампочками», так сильно напоминающая пианино. Если что-либо подобное присутствует, пора звякнуть другу-квакеру, который вчера так красиво расписывал баталии, в которых он «все время всех рвал в мясо и всегда держал первое место». Предложите ему поиграть по модему. Надеюсь, он знает «как это». Если же у него возникают трудности с «игрой по телефону», то эта статья окажется как раз кстати.

МОДЕМ? ТЫ ЖИВ... ЕЩЕ?

Итак, вы назначили встречу своему другу-квакеру или какому-нибудь заклятому врагу.

Чтобы все прошло нормально, нужно протестировать и как следует приготовить свое железо. Для начала проверьте, подключен ли «момед» (так частенько называют модем) к телефону и работает ли он вообще. Если используете его для лазания по Интернету и еще помните, когда в последний раз посещали сервер Геймлэнда, то все в порядке. Если

же «ничего подобного», то попробуйте подключиться к своему «другану» через **Hyper Terminal**. Как это сделать — чуть ниже, на примере с передачей файлов.

ПЕРВЫЙ ШАГ

С железом все в порядке? Настало время выбрать игру!

Если предпочитаете **Starcraft** (рекомендую для линий с плохой связью), то проблем нет — «Сетевая Игра»/«Модем»/«Имя»/«Создать Игру», а ваш «напарник» — «Сетевая Игра»/«Модем»/«Имя»/«Телефон». Там полно подсказок, так что разобраться не сложно. Другое дело, если вы хотите поиграть во что-либо серьезное, к примеру, в **Quake 2/3** или в вошедший в моду **Half-Life** (можно даже в **Counter Strike**).

В принципе, не так уж и важна сама игра, куда важнее наличие у соперников одинаковых версий.

«ЧТО? У ТЕБЯ ОБЛОМ?»

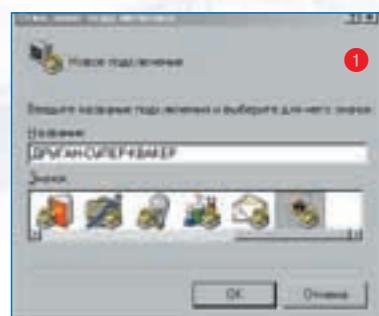
«М-даа... придется тащиться к тебе на ту сторону города, блин, нести этот патч для Кваки...»

Можно, конечно, и так, однако опять же есть способ попроще. Существует такая милая программа — называется **Hyper Terminal**, должна

быть у всех в папке «Программы/Стандартные /Связь». Если же ничего подобного обнаружено не было, установить ее можно в «Панель Управления/Установка и Удаление Программ/Установка Windows/Связь». У вашего знакомого «Терминал» тоже должен быть установлен. В общем, пускайте ее!

Откроется папка. Там всего один exe-файл — тычи в него. Сейчас он загрузится... и вот не большое диалоговое окно нового соединения (рис. 1). Назовите его (соединение!) как-нибудь, можете даже значок подходящий выбирать :). Жмем **OK**...

Теперь наберите телефон и еще раз **OK**. Ваш друг в это время должен был зайти в **Hyper Terminal**, отменить новое соединение и в меню нажать «Связь/Ждать Звонка». Теперь вы кли-





каете «Набрать Номер», и ваш модем звонит... неприятные звуки... и вот вы подключены. Можете, кстати, даже чего-нибудь написать в текстовом поле. По идеи, «второй» должен это увидеть.

Но суть не в этом, мы же вроде файл решили передавать... Для этого нужно залезть в меню «Передача/Отправить Файл». Вашему же другу советую забежать (тоже в меню) в «Передача/Принять Файл». Если все верно и никто ничего не забыл сделать, должна начаться перекачка. Когда операция завершится, ваш дружок сможет найти новый файл в той же папке «Гипер Терминала», если он не изменил путь в окне после нажатия «Принять Файл».

ВСЕ НЕ ТАК-ТО ПРОСТО

Все же, как бы вы ни старались, подобным способом поиграть нам не удастся.

Забудьте про «Терминал»! Во многих играх, к сожалению, все намного сложней (если, конечно же, не решили поиграть в **StarCraft** (см. выше)). И с этого момента советую быть предельно внимательными.

Первым делом зайдите в «Панель Управления /Сеть». Вверху, в поле выбора, найдите «TCP/IP». Два раза щелкайте по нему. Появится страшное сообщение — удалите его кнопочкой **OK** :). Теперь выделите вкладку «IP-адрес» (по умолчанию именно она и открывается). Там выберите опцию «Указать IP-адрес явным способом» и введите цифры. В первое поле: «**124.0.0.1**», во второе: «**225.225.225.0**». **ОЧЕНЬ ВАЖНО:** у вашего друга в первом поле



должно быть написано «**124.0.0.2**»! Сверните все с рис. 2 и нажмите **OK**.

Системе понадобится установить пару драйверов, и она попросит указать путь к дистрибутиву **Windows**, который вы ей любезно покажете :). Перезагрузите компью-

тер. В принципе, это можно сделать и потом, но главное — перед тем, как начать играть.

ЕЩЕ ОДИН ОЧЕНЬ ВАЖНЫЙ МОМЕНТ: если вы используете Интернет и в один прекрасный день он у вас перестал «открывать страницы и брать почту», не надо меня искать :). Просто снова зайдите сюда же и выберите опцию «Получить IP-адрес автоматически». Если же провайдер дал вам определенный IP-адрес, то просто впишите его вместо нашего.

И здесь снова придется перезапускать компьютер.

ПОДКЛЮЧАЕМСЯ!

И даже теперь не все :(. Нам еще нужно соединиться.

Для этого, опять же, потребуется софт (специальная программа). На самом деле это «программой» не назовешь. Но все же... позвольте еще раз своему другу и попросите его залезть в «Мой Компьютер/Удаленный Доступ к Сети». Там пусть он посмотрит в меню «Соединения/Сервер Удаленного Доступа» (в самом

Соединении», там пишет название и телефон. Если все прошло нормально, идем дальше.

THE GAME!!!

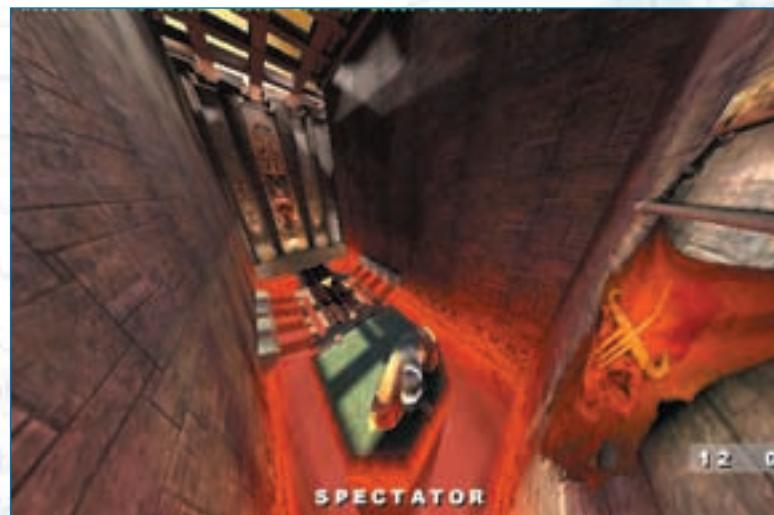
Запускайте выбранную игру. Создавайте новую игру (обычно «Multiplayer/New Game», а в Half-Life «Multiplayer/LAN/New Game»). И ждите...

Ваш «напарник» в это время запускает ту же игру, открывает консоль (обычно «~» (тильда, слева от ряда цифр наверху, под Esc), в Half-Life в ярлык следует написать «he.exe -dev-console», а только потом уже «~»). Там он пишет: «connect 124.0.0.2» (помните те IP-адреса :)). Потом он лезет только в «Multiplayer/Join Game» — там, по идеи, должен быть ваш сервер. Он подключается и... полетели!

СЛОЖНОСТИ

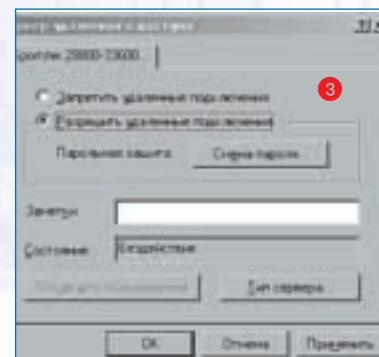
Да, кое-что может кое-где не получиться. Не ждите, что все будет гладко «с первого раза». Придется позэкспериментировать.

Может также возникнуть проблема со связью — так называемые «плохие пинги»,



низы). Если такое существует, бейте в барабаны и кричите «Ура!» — вам не придется ничего больше устанавливать :). Однако на тот случай, если не повезло, — рекомендую поискать то же самое у себя на компьютере. Если же и здесь ничего нет, тогда вообще плохо — придется все ставить самому.

Лезем в уже надоевшее «Панель Управления/Установка и Удаление Программ/Установка Windows/Связь» и там находим «Сервер Удаленного Доступа». Установите его. Как всегда, перезагружаемся и идем в «Соединения/Сервер Удаленного Доступа». Там (рис. 3) «Разрешить удаленные подключения» и «Применить». В это время «напарник» должен к вам подключиться... как к обычному Интернету! Надеюсь, он знает, как это делается: «Мой Компьютер/Удаленный Доступ к Сети/Новое



то есть задержки в распространении сигнала в линии связи между компьютерами. В этом случае определенного рецепта нет — попробуйте поиграть в другое время суток или попросите всех в вашем районе сейчас же бросить трубки :)! Но можно еще как следует пошарить в личном телефонном справочнике (тот, который бумажный, по умолчанию лежит рядом с телефоном). Рыскать там своих старых друзей и прочитать им вышеупомянутую лекцию.



Если появятся вопросы или возникнут проблемы, пишите на olkhset@online.ru — обязательно помогу! Или просто чаще читайте «Онлайн» в «СИ»!



K-D LAB — ОТ МАЛА ДО ВЕЛИКА

<http://www.gameland.ru>

Сегодня я хотел бы предложить Вашему вниманию интервью с потомственным Кадавром Михаилом «ChSnark» Пискуновым, который специально нашел время, чтобы ответить на наши вопросы.

Вообще, когда я только задумал сдеть это интервью, я еще не знал, в какое именно русло его (интервью) стоит направить, ибо общение с Кадаврами всегда захватывающее. И поэтому я решил сделать интервью, которое охватило бы практически всю жизнь K-D Lab как разработчика компьютерных игр: мы поговорим о Вангерах — первом масштабном проекте компании, затем плавно перейдем на закрытую/переименованную/мутировавшую в

Самогонки и Мехосому, затеяте дыхание, узнаем кое-что из ближайших планов, беспокоящих умы славных тружеников клавиатуры из города Кенигсберга.

Михаил Кабанов: С чего начались Вангеры: кто придумал саму идею, кто принимал участие в проработке сценария? И вообще: Вангеры — это мир иной или же некая проекция нашей реальности в другое измерение?

Михаил «Снэрк» Пискунов:

Вангеры, по моим воспоминаниям, начались с разговоров, что, мол, недурственно было бы сделать гоночки на джипах с пострелушками по пересеченной местности. Гонки должны были быть непременно футуристическими, а лучше — постапокалиптическими. Вообще, некоторые говорят, что Вангеры порой являются собой аж некую актуальную социальную са-

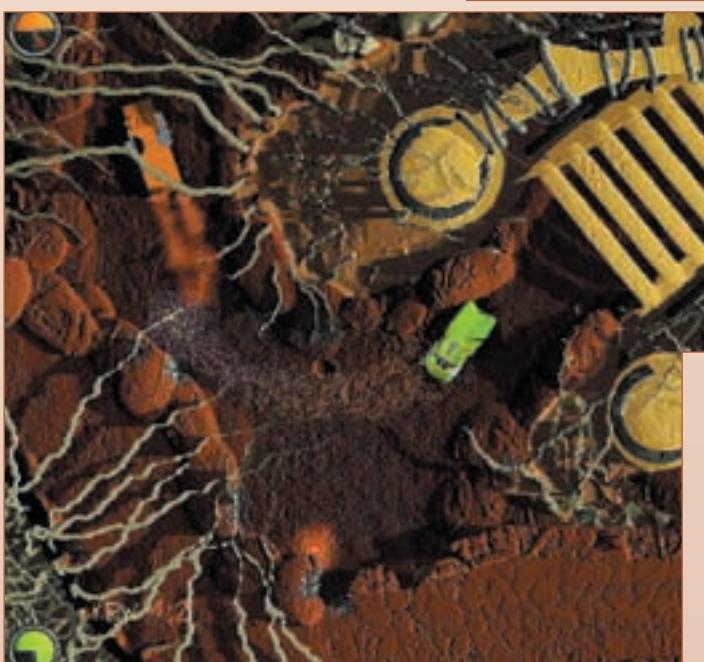
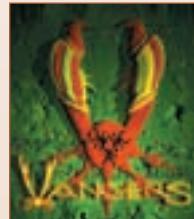
тиру. (Некоторые основания, конечно, имеются, однако мы изначально были настроены на вселенную с Разумом, который не вынес испытания собственным развитием, и поэтому имеет налет эпатажа в своих проявлениях.) В общем, каждый начал неспешно обдумывать что к чему, пока в один прекрасный день Кранк не вывалил на нас ворох шокирующей информации. Там было уже все: название — «One For The Road», действующие лица — вангеры, и даже элипсы в мехосах. Геймплей тоже был обрисован. Выехать из пункта А, доехать до далекого археологического лагеря, взять там артефакт (находящийся в единственном экземпляре) и привезти обратно. Игравший в Вангеры должен узнать в этом описании Элирекцию. В дальнейшем заметную роль в формировании окончательного образа игры играли «мозговые штурмы».

Михаил Кабанов: Для кого создавались Вангеры? Кто должен был стать стандартным игроком в Вангеры: искатель новых миров; любитель загадочного чтива (фантастики и фэнтези) или кто-то еще?

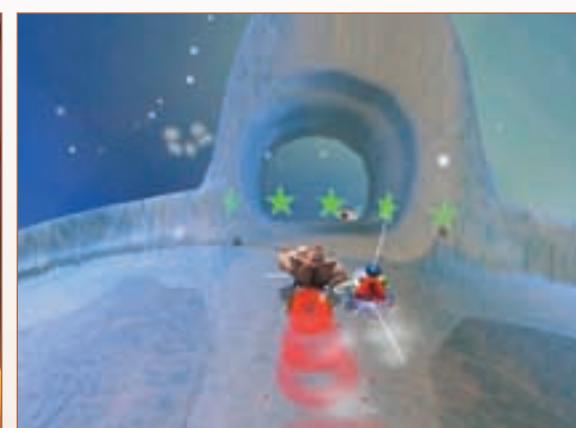
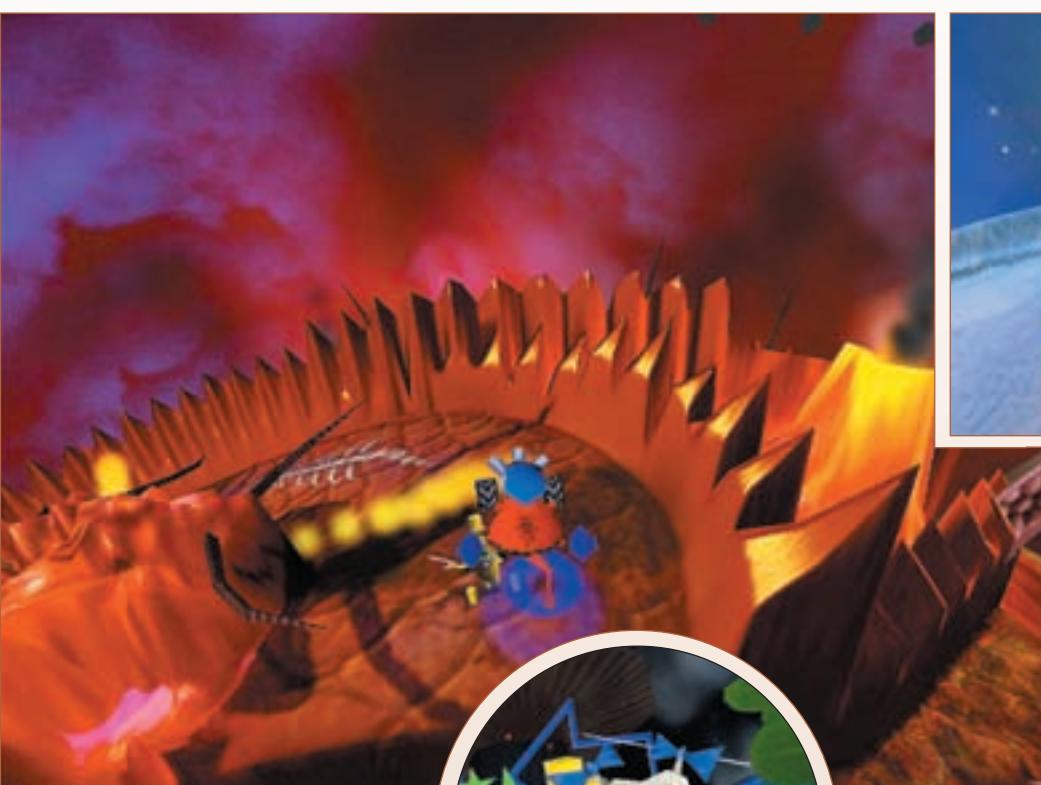
Михаил «Снэрк» Пискунов: Задачей создателей Вангеров было создание нового жанра. Точного определения тех времен я не помню (пресс-релизы куда-то делись). Но там присутствовало слово **exploring**, точно. Вообще, мы полагали, что был бы жанр, а игрок под него всегда найдется. Играть в Вангеры должен, по замыслам, и стар и млад, и конный и пеший. То есть **target group** как таковой не определялось, однако, по моему мнению, Вангеры сформировали свою **target group**, хотя при создании ничего такого не имелось в виду. Нечастный случай. Ну а наш игрок, прежде всего, есть **Homo Sensus**, Человек Чувствующий — снова я нескромно вылез с определением.

Михаил Кабанов: Как менялись Вангеры в процессе создания? Сильны ли были эти изменения? Или же они имели некий логический и очевидный порядок? Изменилась ли позиция Вангеров ближе к релизу — как игра «мутировала», в общем?

Михаил «Снэрк» Пискунов: Игра в процессе не мутировала и даже не эволюционировала, а



Вообще, некоторые говорят, что Вангеры порой являются собой аж некую актуальную социальную сатиру. Некоторые основания, конечно, имеются, однако мы изначально были настроены на вселенную с Разумом, который не вынес испытания собственным развитием, и поэтому имеет налет эпатажа в своих проявлениях.



просто увеличивала панораму, которая открывается игроку. Все изменения были по сути добавлениями. Как у художника, начавшего рисовать портрет полководца, а окончившего батальным триптихом, в который этот портрет входит как небольшая часть.

Михаил Кабанов: Какой опыт дали КД Вангеры (не в смысле программирования, конечно, :)) некий общий опыт разработки игр — первый тайтл, первые свершения и пр.

Михаил «Снэрк» Пискунов: По пунктам:

- ① Перед началом разработки важно определить **target group** и бить в её болевые точки.
- ② Хорошие художники на дороге не валяются.
- ③ **Вангеры** — по-настоящему хорошее произведение.

Михаил Кабанов: Когда стало ясно, что пора браться за новую игру? Произошло ли это еще во время работы над Вангерами или уже во время межпроектного отпуска?

Михаил «Снэрк» Пискунов: Следующий после **Вангеров** проект поначалу нам мыс-

лился совсем иным. Мы хотели делать игру, скажем так, с косвенным управлением. Управляемая система — экспедиция в загадочном и опасном мире. Идея сдабривалась изрядной порцией юмора и даже стеба. Верней сказать, юмор был стержнем проекта. Концепция активно и с большим восторгом обсуждалась как раз во время пострелизной релаксации. Но поскольку замысел был уж очень глобален, реализацию этого проекта оставили на потом (мы и сейчас не отказались от этих планов!). Поэтому осенью было решено сделать проект, который не потребует столь много сил и времени, однако позволит комфортно пережить последствия кризиса 17 августа. На подобную роль гонки напрашивались сами собой, поскольку в **Вангерах** мы элипода на них съели. Решение окончательно оформилось, когда Кранк предложил мощную идею **waypoint**-управления и магию. А концепция разборных мехосов и **offline-состязаний** на них обсуждалась нами давно, еще во время разработки **Вангеров**. Такое сочетание вызвало энтузиазм и оптимизм...

Михаил Кабанов: Какой должна была быть Мехосома? Откуда взялась идея создания походовых гонок?

Михаил «Снэрк» Пискунов: Мехосома отнюдь не являлась походовыми гонками. «Походовые гонки» — это скорее броская парадоксальная рекламная наклейка. На самом деле основная идея **Мехосомы** была в другом. Это новый принцип управления в соревнованиях на скорость — управление с помощью **waypoint**ов, расставляемых мышью, а также привязывание событий к этим пойнтам. (По-моему, очень здорово, когда внимание игрока сосредоточено не на низовом управлении — руль влево, руль вправо, по городу не больше 60 — а на тактическом и стратегическом планировании поединка.) Идея с **way-**

point'ами была еще и всеобъемлющей, поскольку позволяла реализовать множество режимов, в том числе пресловутые «походовые гонки». После того, как Кранк изложил эту концепцию, все загорелись. Картина в мозгу представлялась очень захватывающей. Первые прототипы, нет, даже пропрототипы, подтверждали догадку. К тому же на сладкое предлагалась идея разборных мехосов с обменом деталями между участниками: целых четыре магических школы и юмор.

Михаил Кабанов: Когда стало понятно, что надо что-то менять? В чем была основная загвоздка?

Михаил «Снэрк» Пискунов: Основная наша проблема управления **waypoint'ами** была в невозможности найти быстрый метод привязки к пойнту одного события, в смысле **Аркана**, из пяти имеющихся. Машинки ездят все-таки довольно стремительно. Предлагалось множество замысловатых манипуляций мышью, клавишами, но, увы, скорость принятия решения человеческим мозгом в принципе ограничена. Хотя, быть может, прошедший курс подготовки астронавтов в НАСА или обладатель черного пояса карате смог бы полноценно играть в **Мехосому**. Но обычному человеку, чтобы он смог распланировать поездку более-менее осмысленно, оставил только **turn-based** режим. Некоторое время этот экзотический все-таки режим даже предполагалось сделать игрообразующим. И версию именно с этим режимом и послали на конкурс! Другим камнем преткновения стала неприемлемо низкая точность выставления пойнта на сложную трехмерную поверхность при взгляде сверху, да еще в реальном времени. Камера должна вести себя ну очень замысловато.

Михаил Кабанов: Почему именно пошаговые гонки? Почему вообще «аркадные гоночки»?

Михаил «Снэрк» Пискунов: Но со временем сделалась очевидной мысль, что одного **turn-based** режима маловато. От мощной идеи **waypoint**-управляемой гонки остался лишь кусь обрубок. От осознания этого рукой подать до возвращения к классическим гонкам.

Помнится, формальное решение об этом не было неожиданностью, а лишь зафиксировало настроение, которым пропиталась творческая атмосфера.

Вообще, аркадные гонки — это тот жанр, в котором можно **fun** накручивать до немыслимых пределов, не стесняясь ничего. Вот у нас, например, в планах был мир-кишечник, по которому катили мехосы, а таблетки, пролетающие по нему, служили помехами.



Гоночки, по-моему, способны достучаться до любого огрубелого сердца. Играя в них, вспоминаешь простую истину, которую давно забыли некоторые любители всяческих симуляторов и 3D шутеров, относящиеся к своим забавам не на шутку всерьез. Игра — это прежде всего игра.

Михаил Кабанов: Важным этапом в жизни Самогонок стала Game Developers Conference. Чем она была для вас?

Михаил «Снарк» Пискунов: Жизнь приучила нас спокойно переживать всяческие конкурсы. Лично я был уверен, что мы возьмем номинацию за графику, и известие о нашем неуспехе было неожиданностью. С другой стороны, Кранк в своих посланиях сумел передать столько оптимизма от своих встреч, что все неприятные переживания испарились. И я уже больше волновался о том, сможет ли он мне купить кассету одной кондовой американской группы.

Михаил Кабанов: Можно ли сказать, что Самогонки уже находятся на самой последней стадии развития? Если да, то как бы вы описали этот проект тремя словами.

Михаил «Снарк» Пискунов: Да, все критические перипетии, переделки и эксперименты позади, а впереди только приятные события, вроде сдачи бета-версии и закатки на золото. Игра находится в стадии условной готовности, когда создатели нарезают круги вокруг своего детища, не могут нарадоваться и размышляют, как бы принарядить его, какую бы рюшечку навесить перед выводом в свет. Ведь как ни крути, одежки и рюшечки архиважны.

По поводу описания. Лично мне сразу и отчетливо приходит в голову сочетание, как раз ровно три слова: «Run, devil, run!». И прошу не считать это утвержденным рекламным слоганом — это просто свободная ассоциация, совершенно туманная и вполне искренняя.

Почему именно такие слова — пусть остается загадкой и интригой для читателей...

А если говорить шершавым языком пресс-релизов, то выходит, что **Самогонки** — это веселые аркадные гонки на маленьких забавных планетках. Для полноты картины хочется вставить что-то про нешуточное использование магии, однако магия у нас является одним из мощных элементов **fun'a** и той самой аркадности. Так что мы можем со всеми основаниями заявить, что поклонники жанра аркадных гонок найдут в **Самогонках** все, о чем они всю жизнь мечтали, и даже больше.

Михаил Кабанов: Что сейчас разрабатывается в K-D Lab кроме Самогонок?

Михаил «Снарк» Пискунов: В наших планах появилась одна стратегия. Причем все уже очень конкретно, вплоть до издателя. Раньше она была на периферии сознания Кранка, но, поди ж ты, сумела все-таки растолкать локтями других претендентов на занесение в концепт-документ. (А ведь среди них была одна нешуточная идея — тоже, кстати, стратегия.) Технологически новый проект будет довольно продвинутым. Скажу по секрету — там найдут свое отражение и продолжение вангеровские технические находки. Это не самоцель, а насущные требования геймплея, в который привнесено порядочное количество нового, вернее, хорошо забытого старого. Любители стратегий увидят много знакомого и



проверенного, что характерно для этого жанра, однако в новом сочетании. Никто не будет заставлять залезать вас в танк и сражаться от «первого лица» или наряжать каждого юнита персонально. Однако проблемы не будут решаться удачными танковыми ордами. Конечно, игрока ждет увлекательный сюжет в рамках Вселенной, имеющей косвенное отношение к уже знакомой нашим почитателям — Универсу, только в другом потоке событий. Так что элизиодов и ванглеров мы не приглашали, но и без них будет на что поглядеть.



Михаил «Снарк» Пискунов: Стратегия называется «Периметр», что уже само по себе говорит о многом... Точно подмечено, что продукт будет захватывающим — других не держим! Игра будет эксплуатировать территориальный принцип, и игроку придется активно кое-что захватывать, больше говорить пока не имею права. Ну, плюс терраформинг как активный элемент геймплея. Причем на гораздо более высоком уровне, чем, скажем, в *Magic Carpet* или *Populous*. Для этого мы используем псевдовоксельную технологию с мелкодетальным рендером ландшафтов (покруче, чем в *Вангерх!*). Для любителей — непопсовый эпический сюжетец. Мы долго и интенсивно его обдумывали, в результате нарисовалась Вселенная, охватывающая в том числе и *Универс*, в которой находится и пара других замыслов (уже задокументированных), не считая «Периметра». Глобальность и уникальность новой Вселенной позволяет очень свободно обращаться с самыми разными концепциями. Там мы и будем жить в ближайшее время...



Михаил Кабанов: Если все уже так четко обстоит с вашей стратегией, то не могли бы вы намекнуть нашим читателям, а что же это все-таки такое будет? ;) Все знают, что от Кадавров стандартных игр не дождешься, будет наверняка что-то новенькое и захватывающее!

ти навстречу РС, заимствуя все больше их функций. РС должны выродиться в рабочие станции, в самом прямом значении этого слова, с колосальными, но несколько специализированными возможностями.

Если сделать такое допущение, то в обозримом будущем писищные проекты будут большей частью представителями альтернативной культуры (хиппи, панки, металлисты), обслуживать ностальгирующих, объекты пристрастий которых не удостоится занесения на диски консолей. Но основная роль в игровой индустрии РС будущего, несомненно, будет заключаться в исполнении функции полигона новых идей.

Мэйнстрим будет задаваться на консолях, на которых японцы покажут всем, как надо делать игры. Главное, что сейчас сдерживает их развитие в данный момент, — их ограниченная универсальность. Но как только консоли нагрузят дополнительными функциями, например, коммуникацией и управлением смыча в ватерклозетах, все, игровая индустрия соберет манатки и переедет всем табором на земли консольных лэндлордов. По дороге, конечно, потеряется много народа, увы, но оставшиеся будут жить долго, счастливо и умрут в один день.

Мы чувствуем себя спокойно, поскольку линейка наших предполагаемых продуктов будет охватывать широкий спектр — от ресурсоемких глобальных **GOD-симуляторов** до двухнапоченных аркадок, обитающих на брелках размером не больше тамагочного.

И еще о будущих проектах. В процессе изготовления **Самогонок** в мозгу нашей команды необычайно развилась особая «аркадная шишека». Мы поняли, что аркада есть жанр, в котором наш темперамент и некоторые наклонности смогут найти достойное проявление. Так вот, у нас есть в задумке аркада, которую ник-

Михаил Кабанов: Если не сложно, то поделитесь вашими планами на будущее. Как вы считаете, какие игры будут делать? Что интересного для себя видите? Куда, по вашему мнению, пойдет рынок игр: консоли против ПК?

Михаил «Снарк» Пискунов: Вопрос о тенденциях рынка игр сложен, поскольку развитие технологии в малой степени прогнозируемо. Смелости хватает только на предположение, что консоли будут ид-

то до сих пор не видывал. Когда Кранк первый раз поделился идеей, я было решил, что на нем сказалась вегетарианская диета, практикуемая им долгое время. Если **Самогонки** обретут признание, то мы и в дальнейшем непременно будем радовать мир своими аркадами.

Так что заняться в ближайшие лет пятьдесят нам есть чем.

СИ-X-FILES



КРАТКИЙ СЛОВАРЬ НЕОБХОДИМЫХ QUAKE-ПОНЯТИЙ

Прежде чем приступить к чтению Quake-словаря, следует иметь в виду, что квейкеры — люди грубые. Словарный запас у них, как правило, соответствующий. Но для игровых нужд вполне достаточный. В выборе выражений они себя никоим образом не сдерживают и не ограничивают. Поэтому находиться во время игры с ними в одной комнате — для человека непривычного удовольствие ниже среднего. Так что будь готов к встрече со словами, которых нет в лексиконе благородных дам и эстетов.

Конечно, самые суровые понятия и мощные обороты по соображениям ложной стыдливости в данный словарь включены не были, но не обессудь — такова суровая правда жизни. Читая словарь, следует постоянно помнить о том, что ни одно из приведенных понятий не преследует целью кого-то высмеять или унизить. Хе-хе.

А

Аптечка — специальный дивайс (см. **Дивайс**), предназначенный для поправки подорванного в жестоких боях здоровья. Разные аптечки имеют различный лечебный потенциал. Чем он выше — тем аптечка ценнее. Отдать аптечку врагу недопустимо. Лучше подорвать здоровье самому и все-таки сожрать ценный дивайс.

Аркадник — разновидность бойца, действующего легкомысленно и бездумно. Слово аркадник, как правило, употребляется в уничижительном словосочетании «ступой аркадник», и является очень сильным оскорблением. Хуже тупого аркадника — только дешевый приставочник. Полная противоположность аркаднику — стратежный отец (см. **Отец**).

Армор — броня (см. **Броня**)

Арморинка — пластина брони (см. **Броня**), добавляющая к уже имеющейся броне еще 5 пунктов. Таюке известна как шардзина (транслитерация от *shard*).

Б

Биндить — «привязывать» выбор оружия и прочие важные игровые функции к различным кнопкам клавиатуры и мыши (от англ. *to bind*), создавая собственную раскладку (см. **Раскладка**).

Борнуться — совершить самоубийство. Происходит от прописываемого в консоли Quake выражения «*Player becomes bored with life*», что по-русски обозначает «Игроку насучила жизнь». Фраза прописывается тогда, когда боец по нечаянности (чаще — по дурости) гибнет от собственной ракеты/гранаты. Но поскольку иностранных языков у нас никто не знает и знать не желает, подобных вещей никто не переводит и переводить не будет. Борнулся человек — и все. Всем все ясно.

Бот — виртуальный противник, оснащенный искусственным интеллектом и создающий иллюзию боя с человеком. Продукт злого разума бездельничающих программеров, **бот** — это сокращение от **robot**. Quake-боты ведут свою родословную от **ReaperBot'a** для Quake.

Именно в Quake появилась возможность программировать искусственный интеллект на языке **QuakeC**. И этим немедленно воспользовался отец этого гадского создания — Стивен Польк (*Stephen Polge*). Несмотря на выдающуюся туризму, при полном отсутствии конкуренции рипербот имел оглушительный успех и стал именем нарицательным. С тех пор наука шагнула далеко вперед. Заодно выросла мощность компов. Нынешний бот гораздо «умнее» своего прапорителя, но до человека все равно не дотягивает. Хотя и стреляет без промаха.

Броня — см. **Фофан**.

Бумстик — ружье. Состоит из двух частей: **boom** — в смысле ба-бах!, и **stick** — палка. Все вместе — «громовая палка». В Quake'е нет винтовок, в нем есть только ружья и двустволки. Ружье откровенно слабое, убить (забумстичить) из него кого бы то ни было достаточно сложно. Поэтому если кого-то и убивали, то потом говорили с презрением: «Да я его из бумстика завалил!» Бумстики были в Quake и в Quake II. В Quake III нас с бумстиком пронесли — больше его нет. В связи с приведением баланса оружия в порядок, на смену откровенно слабоватому бумстику пришел более мощный автомат.

Бубен — лицо или голова. «Дать в бубен», «настучать в бубен» значит нанести удар (или серию оных) по физиономии.

Применительно к Quake, «дать в бубен» обозначает, как следует попасть по неприятелю, особенно — неосторожно высунувшему свою глупую рожу из-за угла не туда, куда надо.

BFG — Big Fucking Gun. Правильное произношение — би-эф-джи. В народе называется бэ-эф-гэ, бэ-эф-га. Если перевести на русский язык, соблюдая приличия, получится «**Обалденно Большая Пушка**». Название полностью отражает сущность данного приспособления: **BFG** действительно «обалденно» большая и настолько же мощная. Настоящие отцы (см. **Отец**) ею не пользуются.

Зато ламерки (см. **Ламер**) в своих отчаянных попытках хоть как-то самоутвердиться — всегда и с большим удовольствием.

В

Вэлонстей — специальный режим дэсматча, в котором оружие не исчезает тогда, когда его берут (англ. *Weaponstay*). Применяется только в примитивной разновидности мяса (см.

Мясо) и в примитивном тимплее (см. **Тимплей**). В дуэли вэлонстей включают только идиоты. То, что оружие в Quake III появляется через 5 секунд, — прямая дань идиотам, коих большинство.

Г

Гринейд-джамп — см. **Триксы**

Д

Дабл-джамп — см. **Триксы**

Дерево — дурак. Болван, который не имеет ни малейшего представления о том, как надо играть в Quake — ни в области техники передвижения и стрельбы, ни в области стратегии и тактики ведения боя. В силу врожденной туризмы «деревья» постоянно валят, причем процесс отстrella всегда сопровождается радостными криками «Здравствуй, дерево!!!» Быть определенным своим товарищами в разряд «дерево» по причине непонимания стратегии и тактики — гораздо обиднее, чем быть «просто деревом».

Джибы — разлетающиеся ошметки виртуального тела. Транслитерация слова **gib**, ведущего свою родословную от **giblet**. Самые хорошие джибы были в игре Quake, где до сих (пор при всей на сегодняшний день технической отсталости движка) выглядят прекрасно. Немаловажный элемент джибов — звук, с которым тело на джибы разрывается. В Quake это был свирепый треск раздираемой плоти. Теперь — вялое влажное чавканье.

Дивайс — любое приспособление (англ. *device*). Например: мышка, джойстик, звуковая или видеокарта, ложка для еды, ключ от двери — все это дивайсы. Дивайсы бывают как рулезные (см. **Рулез**), так и отстойные. Например, дешевая мышка «Мицуми» — беззулько рулезный дивайс. А вот наушники за три бакса — дивайс отстойный.

Ж

Желтый — желтая броня. Она же — желтый фофан (см. **Фофан**).

З

Заганить — убить. Как правило, из автомата или шотгана. Происходит от выражения «*Player was gunned down by Enemy*», что переводится как «был застрелен». У нас никто ничего не переводит. Заганили — и все. И так все понятно.

Н

Карта — специальная виртуальная архитектурная постройка в Quake (она же уровень, она же карта). Название происходит от слова map — карта. Хорошая карта непременно должна обладать рядом специфических особенностей, а именно: наличие в любом помещении нескольких входов и выходов, многоуровневость и — главное — правильность

расклада рулеров (см. **Рулер**). Вот классические образцы отличных карт: **dm2**, **dm3**, **dm4** и **dm6** из **Quake**, **q2dm1** из **Quake II**, **q3dm6** и **q3dm7** из **Quake III**. Карты бывают разные. Например, дуэльные, предназначенные для серьезных битв один на один. Бывают карты мясные (см. **Мясо**), предназначенные для веселухи а la «все против всех». Еще бывают тимплейные, предназначенные для командных игр. А бывают и вообще никакие, то есть голимые. А еще бывают откровенно дермовые. Причем последних — большинство. Хороших карт очень мало, и играют на них годами, постепенно открывая все новые и новые секреты и стратегии. Процесс этот растянут так сильно, что игра уже устаревает в связи с выходом в свет новой, а конца и краю новациям и находкам на картах все еще не видно.

Квад — **Quad Damage**. Самый смертоносный рулер (см. **Рулер**) изо всех рулеров серии **Quake**, давно уже ставший именем нарицательным. Внешний вид — стилизованная под очередную версию **Quake** (I, II, III) буква **Q**. Предмет, ранее увеличивавший убойную силу оружия четверо (откуда и название — **Quad**, то есть явно имеющий отношение к четверке), а в **Quake III** — всего лишь в три раза. Несмотря на явное логическое противоречие названия нынешней сущности, старое название сохранилось. Человека, взявшего Квад, называют либо Квадом, либо Квадратным. Того, кто в тимплее стоит на Кваде и отпасовывает (см. **Пасти**), называют Квадером.

Кемпер — боец, предпочитающий не носиться по карте как бешеная собака, а обожающий прятаться по темным углам или сидеть в саде возле важного рулерса (см. **Рулер**), откуда может вести снайперский огонь. Происходит от **to camp** — разбивать лагерь, организовывать привал. Тактика, решительно осуждаемая практически всеми. И так же решительно всеми по мере необходимости используемая. Но, тем не менее, слово Кемпер имеет исключительно негативный оттенок и употребляется только как исполненное невыразимого презрения обзывательство.

Кильнуть — убить. Происходит от слова **to kill**.

Кикнуть — выгнать, обычно — с сервера. Транслитерация от **to kick** — дать пинка. Например: «Мы это ламо сразу кикнули!»

Клан — небольшая группа любителей **Quake**, объединившаяся для организованных виртуальных убийств себе подобных, тотального отстрела других кланов, участия в соревнованиях и чемпионатах и просто для того, чтобы весело проводить время в хорошей компании друзей.

Комбо — сокращение от **combination**. Последовательность выстрелов из различных видов оружия, особенно практиковавшаяся в **Quake**. Например: подкинуть противника выстрелом в воздух из ракеты лаунчера (см. **Эрэль**), мгновенно переключиться на шафт (см. **Шафт**) и, не давая врагу приземлиться, зажарить его прямо в воздухе. В **Quake II** комбо немного поуяли из-за того, что оружие переключалось медленно. В **Quake III** ренессанса не произошло.

Консоль — командная строка в **Quake**. Через консоль осуществляется управление игрой без выхода в меню, а также производятся тонкие настройки игрового процесса, сделать которые через меню невозможно в принципе. Знание огромного

количество консольных команд — верный признак вдумчивого, отцовского подхода к игре. Консоль — сугубо папская фича (см. **Папская** и см. **Фича**).

Конфиг — личная конфигурация, файл с настройками игры, имеющий расширение **.cfg**. В нем заключены все индивидуальные настройки бойца: раскладка клавиш, чувствительность мыши, графические особенности и пр. Вещь очень индивидуальная и, как правило, строго секретная.

Коцать — см. **Крепить**.

Крюк — см. **Хук**.

Красный — красная броня. Она же — красный фоффан (см. **Фоффан**).

Кратнуться — разбиться об пол при падении с большой высоты с малым количеством здоровья. Транслитерация от **to crater**, «оставить после себя ямку».

Крепить — лишать противника здоровья и брони, подготавливая почву для окончательной над ним расправы. Крепленный — это, обра́зно говоря, раненный (покоцанный). Вообще употребляется в различных вариантах: крепить, подкрепить, скрепить. Причем «крепит» обозначает действия, когда противник метким огнем не дает тебе отожраться («Ну ты посмотри, крепит и крепит...»).

«Подкрепить» обозначает разовое нанесение повреждений — от легких до тяжелых («Смотри, как я его ловко подкрепил!»). То же самое — см. **Подбодрить**. «Скрепить» обозначает не дать вообще никаких шансов, одержать победу.

Кульный — крутой. Транслитерация **cool** — холодный, что переводится именно как крутой. Например: Am I looking cool? — Really cool! You are real Mister Ice! Кульный — синоним слова Рулынь (см. **Рулер**). Кульным бывает все: мышки, компы и даже отдельные чуваки. Если хочешь кульно написать слово **cool**, то пиши **cool**. А если ты «кул хацкер», то всегда пиши **kewl haXOr**.

Л

Ламер — термин обозначает совершенно темную, безграмотную и некомпетентную в **Quake** личность. Он же ламО, он же ламОт, он же лАмах, он же лАмка. Происходит от слова **lame**, то есть «хромой». В компьютерный жаргон слово попало из лексикона скайбордистов, среди которых хромому, ясен пень, не место. Из всех человеческих чувств ламо вызывает только презрительную жалость. Кул хацкеры прописывают его как **114m0**.

М

Мера — сокращение от **Megahealth**. Супераптечка, дающая 100 пунктов здоровья сверх уже имеющихся в наличии 100.

Минуса — отрицательный счет, то есть меньше нуля. Бывает у противника в случае, когда он гибнет от собственного оружия или принимает смерть от падения с высоты или в лаву. Загнать противника в минуса — значит, показать недюжинную ловкость. Это мечта каждого отца (см. **Отец**).

Мошна — никакого отношения к кошелькам/бумажникам не имеет. Мошна — это нечто непонятное, что-то вроде «ботвы», но

только про **Quake**. Например: «Там вообще какая-то мошна творится!» Как вариант, мошнить — это значит подкидывать ракеты/гранаты, создающие полную непроходимость и неразбериху. Например: «Он весь проход гранатами замошил!»

Мясо — разновидность дэсматча, где каждый играет сам за себя. По-английски это мероприятие называется **free-for-all**, или сокращенно **FFA**. Многие считают мясо наиболее тупой и бессмыслицей разновидностью дэсматча. На самом деле это, конечно, совсем не так. Для того, чтобы грамотно рулить (см. **Рулить**) в мясе, думать и знать необходимо ничуть не меньше, чем в дуэли (см. **Дуэль**) и тимплее (см. **Тимплей**). Просто это разные виды игры.

О

Овца — крайне неумелый боец. Он же ламО, он же дерево, он же лох, он же чайник, он же сыночек (см. **Ламер**). Наихудшая разновидность овцы — полная овца.

Отдаться — употребляется в переносном смысле, но имеет сексуальный оттенок. Обозначает неразумные действия, в результате которых боец принимает совершенно никчёмную, ничем не обоснованную и никак не оправданную смерть. Если говорят о своих собственных действиях, то слово «отдаться» всегда употребляется с горьким сожалением и полным непониманием того, как такое могло получиться. Если же говорят про то, что отдался враг, то рассказ непременно сопровождается злорадными комментариями и взрывами сатанинского хохота по поводу чужой глупости.

Отец — профессионал. Боец, достигший в ратном деле **Quake** серьезных высот. То есть тот, кто может составить реальную конкуренцию другим серьезным отцам. Слово Отец произносится только с нескрываемым уважением: «Ну ты, блин, отеец...» В категорию отцов можно попасть либо имея незаурядные природные данные (таких талантов очень мало), либо путем долгих и упорных тренировок (таких людей гораздо больше). Но, как правило, требуется и то и другое сразу. А вообще, первые стойко не любят вторых, презрительно именуя их «тупыми дрохилами».

Отожраться — набрать побольше здоровья, нахапать брони и других рулеров (см. **Рулер**), то есть произвести отжор. Боец, взявший Мегу (см. **Мера**) поверх своей законной сотни и следом сожравший пару красных (см.) — считается отожжанным (или толстым).

Завалить отожжанного противника достаточно непросто. Поэтому первейшая задача на любой карте — вооружиться до зубов и стремительно отожраться, после чего можно начинать крепить (см. **Крепить**) врача и гонять его из угла в угол, ни в коем случае не давая отожраться ему. Атаковать противника будущи отожжанным — легко и приятно. Также см. **Подкирать**.

П

Папа — см. **Отец**

Папский — однозначно очень крутой. Можно сказать — отборный. Более того — прямотаки элитный. Такой, какой бывает только у настоящего папы (см. **Папа**). Папским бывает все: рэйл (см. **Рэльса**), коврик, мышка, стул, стол, клуб, чемпионат. Ну, а если это

вещь крутизны неописуемой, то она называется папчайшей. Например: **q3dm6** — папчайшая карта для тимплея.

Пасти — следить за появлением рулеров (см. **Рулер**) и немедленно их подбирать (см. **Откапывать**). Например, в тимплее (см. **Тимплей**) всегда назначаются люди, которые пасут квад (см. **Квад**), самое важное оружие и броню. Как только рулеры появляются на местах риспауна, задача пасущего — либо немедленно их отожрать самому, либо удерживать их от нападок противника до подхода своего соклановца (см. **Клан**), которому данный рулер или в данный момент нужнее, или он может им грамотнее распорядиться в дальнейшем.

Пилить — приводить в негодность броню путем ведения беспокоящего огня из различных видов оружия. Например: сперва запилить броню из автомата, а потом добить жертву из рэйла.

Плазма — плазмаган. А также то, что из него летит.

Подбодрить — см. **Крепить**.

Поджирать — отжирать по мелочам. См. **Отжирать**.

Порвать — победить, уничтожить, убить. Обычно употребляется в следующих выражениях: «порвал в какашу» (победил с разгромным счетом, возможно — загнал в минуса), «порвал как Тузик тряпку» (одержал легкую победу), «порвал как грелку» (дрался, как лев, и победил), «порвал ему задницу немецким крестом» (подразумевается полный разрыв вражеского ануса с применением грубой силы в сочетании с крайней жестокостью, в ходе которого он (вражеский анус) обретает полную визуальную схожесть с очертаниями свастики). Порванный противник обычно не считает, что его порвали. Он считает, что его победили с огромным трудом и скорее всего — чисто случайно.

Приставочник — человек, играющий на компьютерных приставках. В субъективном представлении владельца **PC** приставочник — низшее существо, нечто среднее между амебой и глистом, не обладающее даже зачаточным разумом и только по этой причине играющее в бестолковые приставочные игры.

Про-Мод — **Pro-Mode**, модификация **Quake III** для профессионалов, заточенная в основном под дуэли.

P

Расклад — способ привязки функций игры к клавишам и мыши. Замечу, что обсуждение правильности/неправильности раскладов не имеет никакого смысла. Если ты хорошо играешь со своими настройками, нет смысла их менять. Это даже при том, что перед тобой бежишь кнопкой «энтер», назад — левым «шифтом», стрейфишься клавишами **F1** и **PageDown**, а для совершения прыжка бьешь по пробелу башкой. Возможно, учитывая индивидуальные особенности твоего телосложения и принимая во внимание то, откуда у тебя растут руки, это — наилучший для тебя вариант. Но если ты постоянно проигрываешь — перво-наперво присмотрись к своей раскладке. Возможно, башкой все-таки лучше попробовать думать. А по пробелу можно быть другим местом, только со стула надо привставать.

Рельса — **рэйлган** (элитные отцы произносят это слово как **рельса**). Рэйлган — транслитерация слова **railgun**, то есть «рельсовое ружье». Никаких рельсов в нем, конечно, на самом деле нет. Рельсами называются направляющие, по которым снаряд при помощи переменного магнитного поля разгоняется до огромных скоростей. Как это ни странно, но рэйлганы существуют в действительности. Правда, совершенно не похожие на то, что мы видим в играх. На самом деле это огромные установки, размером с хороший грузовик, и про миниатюризацию пока ничего не слышно.

Рельсёны — противник, в которого попали из рэйлгана. Рельсённость противника подразумевает немедленное принятие мер по окончательному его уничтожению — пока этот гад не сбежал и не успел где-нибудь за углом отожраться (см. **Отжирать**). Употребляется в основном в тимплее, где обычно звучит как отчаянный вопль: «Он рельсёны, мочите его скорее!!!»

Решать — действовать успешно. Тот, кто хорошо играет — решает. Тот, кто играет плохо — наоборот, не решает. Применительно к оружию — оценка его касательно конкретной карты (см. **Карта**). Например: «На q3dm4 RL решает» (см. **Эрэль**). Или: «На q3dm8 шафт не решает». Кроме того, применяется где надо и не надо, типа: «армия решает», «чипсы не решают» и т.д.

Риспаун — появление после виртуальной смерти (**respawn**). Первое появление на карте перед началом боя — это **spawn**, все последующие появления — **respawn**. Как правило, риспаун происходит в определенных точках. Если хорошо изучить расположение этих точек, то на небольшой карте (см. **Карта**) можно пробежать по определенному маршруту, раз за разом убивая неотожранных (см. **Отожрать**) противника «голым и босым». В силу незнания языка многие называют свой день рождения «днем риспауна». Если быть точным, то день рождения — это «день спауна» (**spawn**), то есть появления на свет первые. А это вовсе не подразумевает «воскрешение» или «восстание из мертвых».

Рулер — очень хорошая либо очень полезная вещь (произносится как **рулЕз**, во множественном числе — **рулЕзы** или, что звучит особо элитно, — **рулЕз** и **рулЕзА**). Зачастую — и то и другое сразу. Рулезный — значит очень хороший. Типичный пример Рулеза — **Квад** (см. **Квад**). Далеко не каждая полезная вещь является Рулеzem. Например, **Мега** (см. **Мега**) — это типичный Рулеz. А вот коробка патронов — это просто коробка патронов. Рулезные корни растут из английского **to rule**, что значит править. Наиболее четко значение проявляется в сакральной фразе **«Rocket Launcher Rules the World!»**. Отсюда видно, что миром правит известно что (см. **Рульть**). Также употребляется в качестве характеристики различных предметов и понятий. Например: «Фильм **Matrix** — это полный рулер!» или «**Q3dm6** — рулезная (рульная) карта под тимплей!» В сети обычно пишется как **rulez** или **rulezzz** (чем больше восторг от обозначаемого этим словом предмета, тем больше на конце z), что является намеренным «крутым» исказением с претензией на «хакерскую элитность». Продвинувшиеся особо далеко вообще пишут **r00lzzz**.

Рулить — управлять процессом боя и держать первенство. Например: «На q3dm6 NiРы од-

нозначно рулят». Или «Они и нас, кстати, за-рулили!». Для более глубокого понимания термина см. **Рулез**.

Рэйлган — см. **Рельса**.

Рэйлить — стрелять из рэйлгана. Рэйлить можно как хорошо, так и отстойно. Тот, кто рэйлит отстойно, — как правило, сосет (см. **Сосать**).

C

Сынок — новичок в **Quake**. Когда-то все мы ими (сынками) были. Но это ничуть не мешает нам, умудренным опытом отцам (см. **Отец**), относиться к по-детски наивным сынкам по-отечески снисходительно.

Скрепить — одержать победу. См. **Крепить**.

Сосать — проигрывать. Из песни слова не выкинешь, но комментарии — сугубо непечатные. Поэтому — пропускаем ввиду очевидности. Происхождение свое ведет отчасти от слова **to suck**, что в переводе значит то же самое. Хацкеры пишут его как **suxxx**.

Стратежность — глубокая продуманность и дальновидность. Стратежным может быть все: стратежный замысел, стратежный рисунок боя, стратежный фраг, стратежная карта. Можно стратежно отиться (см. **Отдаться**) — с целью дальнейшего стратежного отжара и жестокой стратежной мести. Можно стратежно стрелять. А вот стратежно сосать (см.) хоть и нельзя, но многие все равно как-то ухитряются.

Страйф — отход вправо или влево с линии огня. Транслитерация **to strafe**.

T

Тимплей — командная игра (**teamplay**). Как правило, играется «четыре на четыре» на определенных, подходящих для тимплея картах (см. **Карта**). Совершенно отдельное направление игры.

Тракторист — наиболее тупая разновидность ламера (см. **Ламер**). Главное отличие тракториста от других ламеров заключается в том, что при игре он пользуется только клавиатурой, решительно отвергая мощный дивайс (см.) под названием мышь. В результате передвижения тракториста на поле боя сильно смахивают на самый настоящий гусеничный трактор, который еле-еле разворачивается на одном месте. Тракторист представляет собой отличную мишень для тех, у кого с мозгами все в порядке. Во времена DOOM и **Quake** велись страшные, ожесточнейшие споры о том, какой же способ управления лучше — на клаве или на мыши. Несмотря на очевиднейшую, прямо-таки вопиющую трактористскую дурость, словесные баталии продолжались очень долго. В итоге мышисты всех трактористов просто уничтожили как класс. А те из трактористов, кто хотел играть на более-менее приличном уровне, перешли на мышки. В связи с тем, что в **Quake III** управление через мышь предусмотрено по умолчанию, в последнее время количество балбесов-трактористов резко сократилось.

Трикс — трюк, подразумевающий использование особенностей движка игры вкупе с ловкостью бойца. Например: совершенный в нужном месте стрейф-джамп (прыжок в сочетании с бегом вперед и стрейфом), сэкл-джамп (страйф-джамп с доворотом корпуса) или распрыг (несколько стрейф-джампов подряд), позволяю-

щий забраться в недоступные с виду места. Применяется для скоростной добычи рулетов, увеличения скорости бега, сокращения расстояний, особых приемов стрельбы. Триксы открывают не сразу, иногда для этого требуются годы. Скажем, на **Q3dm1** есть минимум 60 триксов, которые должен знать и уметь исполнять каждый, кто хочет считать себя хорошим бойцом. В **Quake III** работа над трикссами идет полным ходом, но пока что открыты и отработаны далеко не все. Всё не обязательно уметь выполнять все их в бою или делать каждый 100 раз из 100 на тренировках. Но всегда надо помнить о том, что тот, у кого более боатая и отточенная техника, неизменно имеет преимущество.

Ч

Уровень — см. **Карта**.

Ф

Фича — некая особенность игры. Например, кривые поверхности в **Q3** — это фича. Сkeletalная анимация моделей — тоже фича. И свечение квада (см. **Квад**) вокруг модели — тоже фича. Транслитерация английского слова **feature** — особенность.

Фофан — фуфайка по фене. Памятна о небывалом опыте сидения в различных лагерях и зонах огромного количества жителей нашей славной страны, не стоит удивляться тому, что речь наших граждан густо насыщена уголовным жаргоном. Причем — всех граждан, начиная от сражающихся в **Quake**, которые «мочат» друг друга виртуально, и заканчивая президентом, который мочит негодяев реально — даже тех, кто прячется от него по сортирам. Вообще же, фофаном называется любая теплая верхняя одежда — куртка, пальто. А в **Quake** — это все виды бронежилетов (см. **Желтый, Красный**).

Фраг — условная единица, применяемая для замера количества убитых в мультиплеере **Quake**. Пристрелил противника — получил фраг. Пристрелили тебя — фраг получает противник. Термин происходит от слова **fragment**, то есть осколок. В те времена, когда армия США воевала во Вьетнаме, там, как и на любой другой войне, имели место несчастные случаи. Основная их разновидность — случайное поражение своих же солдат. То в темноте перепутают своих с чужими, то выдвинувшееся вперед подразделение накроют свои минометы, то штурмовик по ошибке отбомбится по своим же окопам. Такие эксцессы происходят на всех войнах, всегда и вез-

де. Ибо война — слишком сложное дело, чтобы все проходило гладко. Так вот, тех, кто погибал от рук своих, всегда списывали на поражение осколками (**fragments**). Мертвым было уже все равно, а живым в тюрьму не хотелось. Поэтому в свидетельстве о смерти всегда указывали — **fragged** (то есть либо поражен осколками, либо порван на куски), что в дальнейшем сократилось до **frag**. Людям, знающим истинное положение вещей, определить настоящую причину смерти по этой надписи было совсем не трудно. Когда построили игру **DOOM**, оказалось, что в мультиплейере морпехи охотились на морпехов. То есть они убивали своих. Само собой, это цинично комментировалось: «**Player was fragged**», а набранные очки стали называть фрагами.

Такая вот грустная история.

Фраг год — **Frag God**, почетное закордонное название нашего отца.

Х

Хук — **рюк** (см.). В оригинале называется **grappling hook**. **Дивайс** (см.), присутствовавший во всех ранних вариациях **CTF** (см. **ЦТФ**) и являвшийся его непременным атрибутом. В **Quake III** по прихоти создателей отсутствует, что явилось причиной страшного недовольства среди народных масс, достаточно быстро утихшего.

Ц

ЦТФ — отечественное произношение **CTF** (правильное — си-ти-эф). **CTF** — это **Capture the Flag** (захват флага), особая разновидность тимплея (см. **Тимплей**), основанная на захвате флага, установленного на вражеской базе, и дальнейшей беготне с ним по карте. В связи с тем, что из **CTF Quake III** убрали **grappling hook** (см. **Хук**), игра превратилась в добродушный тимплей с акцентом на удержание флага. Есть мнение, что когда народ все-таки распобует что к чему, **CTF Q3** ждет весьма радужное будущее.

Ч

Чешки — легкие спортивные тапочки. Употребляется в выражениях «только чешки полетели» — что подразумевает смертельный попадание Мастера по жертве, после которого от пострадавшего остаются только чешки. Еще говорят «сосать чешку» — что подразумевает полное отсутствие шансов против Отца (см. **Отец**). Авторство термина принадлежит

известному московскому бойцу — **PB**.

ЧуфаниТЬ — жрать, отжирать (см. **Отжирать**), поджирать (см. **Отжирать**). Например: «Я три раза подряд мегу зачуфанил!».

Ш

Шардзина — см. **Арморинка**.

Шафт — **lightning gun**, молниенос, шибающий очень длинным электрическим разрядом. Транслитерация слова **shaft** — пихаться, обращаться по-хамски. Шафтить, зашафтить — пользоваться шафтом.

Шотган — двустволка (от **shotgun** — дробовик). Слово, прочно вошедшее в наш лексикон и не собирающееся уходить.

Э

Элитный — особо качественный, выдающийся из ряда вон. Например — элитный трикс (см. **Трикс**), то есть сложный в исполнении, но выполненный мастерски. Элитным также бывает все на свете: карта, выстрел, демка, какой-либо отец, конфиг, пиво и все остальное, что несет на себе печать неописуемой крутизны. Элитный — значит в пять раз лучше, чем кульный (см. **Кульный**) и в десять раз лучше, чем рулный (см. **Рулный**). То есть вообщем самый лучший. А вот элитничать — это значит вести себя по отношению к окружающим надменно и нагло, что не одобряется никем и зачастую заканчивается жестокими побоями со стороны несогласных. Кул хацкеры слова **elite** пишут исключительно как **I33t** или **31337**.

Эними — враг. Транслитерация **enemy**, редкий случай правильности. Употребляется при сообщениях в тимплее. Например, при захвате врагом квада (см. **Квад**) надо оглушительным истошным воплем оповестить сидящего в 30 сантиметрах от тебя товарища: «**Эними квад!!!**».

Эрэль — аббревиатура **RL**, обозначающая **rocket launcher** (ракет лаунчер, он же ракет лончер).

Эральный — тот, в кого попали из **RL**. Он же — крепленый, только с уточнением — из эрэля.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



ПРОДВИНУТЫЙ АВАНГАРД

Fe

Рост производительности постоянно выпускаемого нового компьютерного железа в последнее время стал, наверное, одним из самых серьезных сдерживающих факторов для развития игровой индустрии на персональных компьютерах. Разработчики

то не успевают заложить в свои проекты возможности новых технологий, постоянно разрываются между владельцами навороченных компьютеров и игроков победнее со слабыми машинами, встречают непонимание со стороны ведущих производителей железа когда пытаются объяснить, что сменять поколения видеоакселераторов с периодичностью раз в полгода совершенно невозможно. Впрочем, создатели новых графических чипов только и делают, что пытаются отбиться от конкурентов, тем самым выдавая свои миллиметровые продвижения в какой-либо из многочисленных областей обработки картинки за очередную революцию. Безусловно, обостренная конкуренция должна заставлять всех участников двигаться вперед максимально возможными темпами, однако мало кто в пылу борьбы задумывается о потенциальном покупателе всех этих гипер-3D X2 GTS 256 5500-устройств. А покупателя этот, к сожалению, уже не очень хорошо понимает, для чего же ему нужны очередные обещанные миллионы полигонов в секунду, в то время как на экране он постоянно видит какие-то жалкие тысячи, но зато завернутые в сладкую оболочку 60-80-100-150 FPS. Кстати, частота смены изображения на стандартном мониторе составляет всего около 85

Гц (фактически, 85 кадров в секунду), — так что все «дополнительные кадры» мгновенно превращаются в лишние. Создатели же игр с их стандартными двух-трехлетними циклами разработки не только хитов, но и крепких середнячков просто не могут сообразить, куда же ринется железная индустрия в ближайшие месяцы и годы. Половая чума массового отхода PC-разработчиков на приставочный рынок, о которой так трогательно вещают некоторые игровые издания — это не Вселенский заговор против PC-игр, и вовсе не прописки чудовищных японских и американских корпораций Sony и Microsoft. Это совершенно естественное стремление разработчиков понимать, наконец-таки, для какого конкретного куска железа они создают свой продукт. Поражаясь графическому великолепию бесспорно менее мощного, чем современные PC Dreamcast (200-Мгц процессор, акселератор PowerVR2) стоит лишь учесть, что из этой единожды установленной конфигурации разработчики вольно вытягивать столько производительности, сколько им удастся достичь, не думая о том, как пойдет игра с другим комплектом драйверов или на другом акселераторе. PC-индустрию ждет вовсе не вымирание игрового сектора, но какие-то достаточно радикальные реформы, без которых, увы, дальнейший прогресс становится практически невозможен. Новые же продукты, о которых мы рассказываем вам в каждом выпуске, несмотря на все свои очевидные достоинства, к сожалению, не делают жизнь игрока на PC проще. Ну а прежде чем мы начнем разговор о процессорах и акселераторах, позвольте рассказать об еще одной технической революции, которая грозит обрушиться на нас уже совсем скоро.

GameBoy Advance: супергерой **нового века**.






нении с **Saturn'ом**, возможности которого в двухмерной графике некогда считались практически эталонными. Центральный процессор для **GBA** производят английская компания **ARM**, причем процессор этот будет заниматься как графикой, так и логикой всех приложений, и будет снабжен для этого встроенным буфером памяти, объем которого пока не разглашается. Поскольку по сути своей эта система унаследует основные особенности архитектуры **Nintendo'ских** машин, это означает что непосредственно оперативной памяти на **GBA** будет немного, в то время как объем кар-

возможна именно так будет выглядеть **GBA**, когда он поступит в продажу.

26 Августа компания **Nintendo**, лидер рынка портативных игровых систем, на своей выставке **SpaceWorld** официально представит новое поколение своей «мобильной приставки» **GameBoy Advance**, которое призвано сменить на посту лидера этой индустрии самую популярную игровую систему в мире, оригиналный **Gameboy**. Вы не ослышались, именно старый-добрый **GB** является обладателем рекорда продаж во всей игровой индустрии. В то время как **NES** или **PlayStation** разошлись по миру примерно 70-миллионными тиражами, **Gameboy** вместе со своими поздними модификациями **Pocket** и **Color** был распродан в количестве, превышающем 100 миллионов экземпляров. Теперь, спустя 10 лет после запуска самого удачного своего проекта, **Nintendo** готовит ему достойную смену. Несмотря на то, что официальный облик, практически все игры и засекреченные пока подробности будут в полной мере раскрыты лишь в конце августа, примерно сотня станций для разработки игр под **GBA** уже разошлась по всему миру, и к счастью, большая часть спецификаций и даже кое-какие подробности о внешности этого гарантированного бестселлера стали известны уже сейчас.

GameBoy Advance в отличие от своего предшественника **GameBoy Color**, является по сути своей абсолютно новой системой. Цветной вариант **GB** был всего-навсего разогнанным и несколько усовершенствованным вариантом прежней системы практически без всяких радикальных новшеств, в то время как **GBA** построен на базе абсолютно нового 32-битного ядра вместо старого 8-битного, и обладает графическими возможностями, сопоставимыми с приставками поколения **PlayStation** и **Saturn**. Некоторые представители **Nintendo** особенно четко заостряют внимание на срав-

триджей никак ограничиваться не будет. Соответственно, разработчикам придется создавать небольшие сцены, которые будет легко сменять благодаря скорости передачи данных носителя. Странно говоря, **GameBoy Advance** не является системой с возможностью обработки 3D-графики. Однако среди его многочисленных графических возможностей имеется и манипуляция с 3D-объектами и даже простейшее текстурирование. То есть, несмотря на отсутствие возможности работать напрямую с полигонами и создавать всевозможные спецэффекты, у разработчиков игр на **GBA** все равно будет возможность сделать и трехмерную игру. Однако большая часть усилий самой **Nintendo**, скорее всего, будет направлена на то, чтобы дать игрокам возможность насладиться самыми красивыми **2D-играми**, как новыми, так и классическими хитами с **SuperNES** и даже с **N64**. Так, например, одной из технологических демок, показанных разработчиками на специальной **GameBoy Developers Conference**, которая прошла в Америке в апреле этого года, была версия популярной игры **Yoshi's Story**, портированная с **Nintendo 64** практически без потери качества. Масштабирование, вращение трехмерных объектов, придание спрайтовым фигурам ощущения объема (техника, противоположная по сути популярной сейчас **cell-shading** технологии), — все эти эффекты доступны в **GBA**. Помимо всего прочего, новый **Gameboy** обладает возможностью проигрывания видеоряда со вполне приемлемым качеством. Учитывая, что разрешение экрана наладонной приставки не слишком велико, размещение на картридже видео не требует такого огромного пространства, как можно было бы предположить. Впрочем, мы видим здесь другую уловку. Возможность трансляции видеосигнала вполне может позволить **Nintendo** снабдить

соединяющийся с сотовыми телефонами **GBA** неким аналогом цифровой камеры, превратив тем самым обычный сотовый в видеотелефон. С другой стороны, японские сотовые гиганты уже занимаются решением в подобном ключе, но уже без всяких дополнительных устройств — и камера, и миниатюрный экран уже будут встроены в телефонный аппарат.

Главная гордость **GBA** — это его новый широкозеркальный дисплей. Новый **GameBoy** будет размещаться в руках не вертикально, а горизонтально, на манер **NeoGeo Pocket** или старого доброго **GameGear**, но, конечно же, будет много меньше **Sega's** неудачной приставки по габаритам. Разрешение экрана: 240*160 пикселей, — это примерно 50% увеличение разрешения при увеличении площади экрана лишь на 25-30%, что должно повысить четкость картинки. Но главное — это возможность демонстрировать одновременно до 511 цветов из набора палитры в 32768 цветов. Максимально возможное количество цветов составляет 64 тысячи! Согласитесь, это радикальный шаг вперед по сравнению с жалкими 56 цветами **GameBoy Color**. Новый дисплей, разработанный эксклюзивно для **Nintendo** компанией **Sharp**, обладает также и сниженным энергопотреблением, так что **GBA** будет жить от одного комплекта батареек (традиционно 2 батарейки стандарта AA) до 20 часов против 10-15 у **GameBoy Color**.

Совершенно достоверно известно, что у **GBA** будет не две, а четыре основных кнопки в добавок к стандартной крестовине и клавишам **start** и **select**. Но вместо того, чтобы разместить эти кнопки на манер **SuperNES** (**A**, **B**, **X**, **Y**), создатели системы решили пойти по другой дороге, и сделали две дополнительные кнопки на манер **shift**'ов в стандартных джойпадах на **N64** или **PlayStation**. Надо сказать, что подобное решение выглядит вполне целесообразным, ведь тогда две основные кнопки **A** и **B** можно будет сделать побольше и поудобнее, освободив пространство и дав возможность игрокам действовать не только большими, но и указательными пальцами. Поскольку игры на **GBA** будут, по всей видимости, несколько более навороченными и сложными, чем на оригинальном **GB**, то соответственно, и комфорту играющего будет уделено большое внимание. Пока никто достоверно не знает, как будет выглядеть **GameBoy Advance**, однако многие журналисты уже сформировали о нем свое мнение, как всегда, радикально отличающееся от мнения других изданий. Однако те картинки, которые вы видите на этой странице, принадлежат не воспаленному мозгу какого-нибудь самоучки, а созданы самими дизайнерами **Nintendo**, и видимо, служат рабочим материалом в создании окончательного дизайна системы.

За долгие годы своего существования **GameBoy** доказал, что даже при ограниченных графических возможностях единственное качество — мобильность — перекрывает десятки недостатков. Теперь же **Nintendo** серьезным образом изменяет подход, — отныне в схему успеха закладывается и качественная графика, и великолепная звуковая система с возможностью синтеза речи и прекрасными музыкальными возможностями, и перспективы подключения к Сети, через модем или мобильный телефон с **WAP-протоколом**. Неудивительно, что среди разработчиков, готовых поддержать новый стандарт с первого же дня его существования значатся такие имена как **Konami**, **Capcom**, **Electronic Arts** и многие другие. А сама **Nintendo**, по слухам, вынашивает идею новой ноггшибательной ролевой игры, которой, похоже, уготовлена участь нового **Pokemon'a**. Осталось подождать до конца августа. Сам же **GBA** увидит свет, скорее всего, к концу года в Японии и весной во всем остальном мире.



Dark Side
Developer Kit (new)
\$199.99

Войди в мир Роботов!

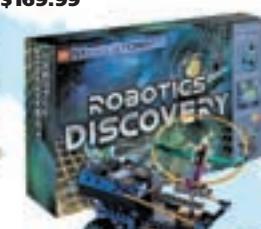


**СОЗДАЙ
СВОЕГО РОБОТА таким,
каким ты его видишь
и запрограммируй
его поведение.**

(095) 258-8627,
(095) 928-0360, 928-6089
(812) 311-8312,
e-mail: eshop@gameland.ru,
заказ онлайн: http://www.e-shop.ru



Droid
Developer Set
\$169.99



Robotics
Discovery
Set
\$249.99



Уltimate
Accessory Set
\$90



Дополнительный
набор
\$90



Дополнительный
набор
\$90

Система Robotics Invention System,
программируемая с компьютера
\$350



Дополнительный
набор
\$90





PSone: Мобилизация резервов.

Слухи о скором выходе «убийцы» Gameboy от компании Sony ходили уже давно. Более того, о существовании собственной портативной системы Sony говорили как о факте совершенном, никогда не задумываясь о том, зачем такая приставка могла бы ей понадобиться. Продвигать собственный мобильный формат без совместимости с PlayStation Sony не готова, а делать CD-приставку с экраном и 3D-возможностями, продавая ее по 100 долларов и не имея возможности делать деньги на выходе игр представлялось бы просто самоубийственным шагом. Поэтому для нас не стало неожиданностью то, что долгожданный анонс «мобильной» PlayStation стал ничем иным, как обыкновенной упаковкой старого механизма в более дешевую, стильную и привлекательную коробочку. Итак, позвольте представить вам PSone, уменьшенный вариант оригиналной PlayStation с обновленным дизайном. Кроме внешнего вида и габаритов в приставке ничего не изменилось, она стала примерно в полтора раза уже, значительно ниже и немного короче, не утратив при этом ни одной из своих многочисленных функций. Вместо серого пластика японские дизайнеры использовали белый, а строгие линии оригинала немного «спилили» округлым дизайном.

В комплекте также поставляется белый DualShock. Есть только два кардинальных отличия от оригинальной PlayStation, да и те достаточно пока непонятные. Во-первых, вместо телевизора к PSone можно будет подсоединить специальный LCD-экран, который, правда, Sony планирует выпустить лишь в конце следующего года, и наверняка по феноменально высокой цене. Во-вторых же в консоли присутствует порт, с помощью которого ее можно подсоединить к мобильному телефону, таким образом делая теоретически возможным выход с PSone в Интернет. Как все эти функции будут реализованы, мы понятия не имеем и не исключено, что все это так и останется в планах Sony, которая с выходом на рынок PlayStation2 наверняка немногого подзабудет эту странную игрушку. Первыми же результатами реакции японской игровой общественности на новомодное чудо-юдо по 14 тысяч иен (это аж 130 долларов) мы будем располагать после 7 июля, когда PSone одновременно со Square'ским суперхитом Final Fantasy IX появится на прилавках японских магазинов. В Америке и Европе PSone появится этой осенью. Но думается, у нас эта консоль навряд ли будет пользоваться популярностью — в связи с уменьшением габаритов могут возникнуть трудности с чипковой ;-)

AMD Duron на страже бюджета.

За последние полтора года события на мировом рынке процессоров для PC развивались настолько бурно и непредсказуемо, что предсказать, что произойдет не только в течение очередного года, но и двух-трех ближайших месяцев порой оказывалось решительно невозможно. Невероятный и неожиданный рывок компании AMD, некогда, как казалось, окончательно потерявший надежду сразиться с могучей Intel на поле самых новейших технологий стал, наверное, самым ярким событием последнего года. Из миниатюрной ниши дешевых и малопроизводительных процессоров AMD вырвалась на самый прибыльный рынок высокопроизводительных систем со своим новым процессором Athlon, по технологии значительно опережавшим имевшиеся тогда в распоряжении

Intel разработки. И несмотря на то, что вскоре Intel удалось восстановить некий паритет в производительности процессоров, решения AMD все равно оставались более удачными как по цене, так и по предлагаемому спектру продукции, перекрывая с каждым днем психологию покупателя. Успех Athlon очевиден. Ну а переход AMD к производству медных процессоров (с более «быстрыми» медными, а не алюминиевыми проводниками) с усовершенствованным ядром означает еще один шаг в конкурентной и ценоевой борьбе с Intel, которая свои медные процессоры делает уже около полугода, но особенно много на рынок их все-таки не выпускает.

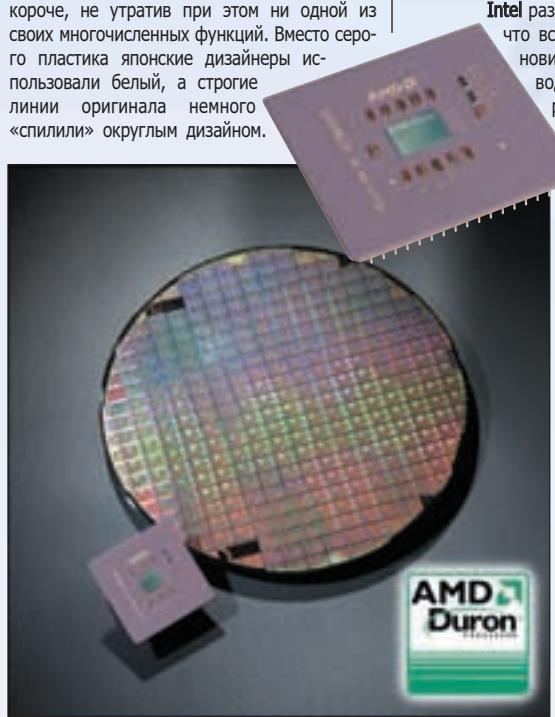
Новый процессор AMD Duron — это несколько

упрощенный и значительно удешевленный вариант Athlon, который снабжен всеми качествами обновленной линейки Athlon, создаваемой для стандарта Socket A (старые добрые процессоры с позолоченными лапками-ножками). Duron, как и новый Athlon, выпущен по медной технологии с технологическим процессом 0,18 мкм, имеет кеш-память как первого, так и второго уровня интегрированную прямо в процессор. Правда в случае с новым Athlon это 256 Кб кеша второго уровня и 128 первого, в случае же с Duron — лишь 64 Кб кеша второго уровня и все так же 128 первого. Такое странное решение (обычно объем кеша растет от уровня к уровню) объясняется тем, что в ядре Athlon/Duron два уровня кеша имеют возможность работать самостоятельно, и кешу второго уровня совершенно не обязательно сохранять в себе копию сверхбыстрого кеша на самом процессоре. Такой подход к созданию кеша называется эксклюзивным, в то время как на процессорах Intel работает лишь инклузивный кеш, в котором кеш L2 приходится хранить еще и весь кеш L1 для быстрого обмена с памятью и другими ресурсами системы.

Duron выпускается на новой фабрике AMD Fab30 в Дрездене, которой компания очень гордится. Это видно хотя бы по тому, что на каждой пресс-конференции непременно промелькнет фотография массивного комплекса, а в докладе любого чиновника AMD непременно будет с любовью рассказало об уникальном стерильном помещении площадью в два футбольных поля под огромной крышей-мемброй, где выращиваются кристаллы будущих процессоров (хорошо бы самому взглянуть на это чудо ;-). Доступные на момент публикации этого материала тактовые а恸ты составляют 600, 650 и 700 МГц, причем AMD обещает в течение года резко увеличить эти цифры.

Но самое удивительное в Duron — это его производительность. Процессор, который предназначен для конкурентной борьбы в одной ценовой нише со сверхдешевым Intel'овским Celeron, ведет себя в тестах лишь на считанные проценты слабее, чем аналогичные по тактовой частоте Athlon'ы, в ряде тестов опережая даже медные Pentium III. Что же касается сравнений с Celeron даже несколько больших тактовых частот (например Celeron 667 против Duron 650), то здесь преимущество Duron обычно составляет 25-30 процентов, то есть величину, легко распознаваемую и ощущаемую даже непрофессионалом. Ценовая же политика AMD в случае с Duron полностью имитирует цены Intel на процессоры Celeron: \$112 за 600 МГц, \$154 за 650 и \$192 за 700 МГц-версию. Сравним с Celeron: \$138 за 633 МГц, \$170 за 677 и \$192 за 700 МГц. И это, заметим, при подавляющем преимуществе Duron в производительности. Выводы можете сделать сами. Ложка дегтя, как всегда в последнее время с AMD, заключается в том, что увы, производители материнских плат под давлением Intel и из собственных меркантильных интересов пока не спешат опускать цены на свою продукцию. Материнские платы под Socket A сейчас так же редки и дороги, как были редки год назад платы под Slot A. Но и это все равно не может испортить радужной картине для AMD — новый процессор действительно получился на редкость привлекательным.

СИ-ЖЕЛЕЗО



ВКЛЮЧИ МУЗ-ТВ



СМОТРИ МУЗЫКУ

НАЦИОНАЛЬНЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КАНАЛ,
ПЕРВОЕ КРУГЛОСУТОЧНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ,
160 ГРОДОВ РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ.

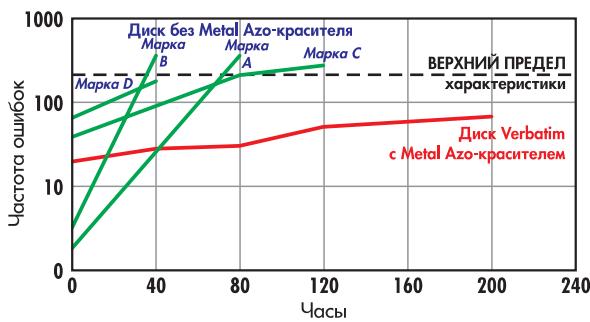
Записываемый компакт-диск Metal Azo защита от ультрафиолетового излучения



TM

Все записываемые компакт-диски чувствительны к длительному воздействию ультрафиолетового излучения. Прямые солнечные лучи или продолжительное воздействие искусственного освещения могут привести к потере информации. Предлагаемая фирмой Verbatim уникальная технология металлического Azo-красителя разработана для обеспечения повышенной защиты от воздействия ультрафиолетового излучения, что снижает частоту ошибок по сравнению с другими технологиями красителей для записываемых компакт-дисков.

Технология Metal Azo-красителя используется только при изготовлении записываемых компакт-дисков с маркой Verbatim.



Примечание:
40 часов
соответствуют
2 месяцам
воздействия
прямого
солнечного
излучения



Verbatim.
DataLifePlus
© Verbatim Corporation, 2000

КАЛИНИНГРАД
"Офис-Экспресс"
ул. Сибирякова 54
тел.: (0112) 55-54-31, 21-89-86
e-mail: alextr@kaliningrad.ru

КРАСНОДАР
"Компьютерные системы"
ул. Красная 180
тел.: (8612) 55-99-94, 60-18-70
e-mail: comsys@comsys.ru
web-сайт: www.comsys.ru

НОВОСИБИРСК
"Софт-Ателье"
ул. Золотодолинская 33, тел.: (3832) 30-15-55, 30-15-68
ул. Орджоникидзе 33, тел.: (3832) 18-17-30
e-mail: atelier@online.sinor.ru
web-сайт: www.atelier.nsk.su

ПЕРМЬ
"Компьютерная Мастерская"
ул. Горького 24
тел.: (3422) 12-55-32
e-mail: gestar@permonline.ru

САМАРА
"Артком"
ул. Чернореченская 21
тел.: (8462) 32-30-62, 41-15-80
e-mail: mail@artcompany.ru
web-сайт: www.artcompany.ru

ЯКУТСК
"Дисплей"
ул. Лермонтова 37
тел.: (4112) 44-05-74, 44-05-39, 42-04-43
e-mail: display@sakha.ru; tddisp@sakha.ru
web-сайт: www.display.sakha.ru

SHOGUN: TOTAL WAR

Я

Макс Ланин

пония XVI века — мир нескончаемых войн и грандиозных амбиций, мир, повелителем которого вам предстоит стать. Это будет долгий и нелегкий путь, на котором ждут яркие победы и горестные поражения, дружба и предательство, отвага и честь. Претендентов на императорский трон много, но лишь один из них будет править Страной Восходящего Солнца. Так постарайтесь же избежать ошибок предшественников, пусть каждая из них служит для вас уроком и очередной ступенькой на пути к победе.

В этой таблице представлены юниты, с которыми вам предстоит встретиться в игре.

Воины

Light Samurai

Обыкновенные самураи-пехотинцы. Вооружены мечом и луком и абсолютно бесстрашны.

Стоимость: 200
Время: два сезона
Требуется: Castle

Yari Ashigaru

Ashigaru защищены легкой броней и вооружены **Yari** — длинной пикой. Плохо тренированные крестьяне-ополченцы, они чаще всего составляют основу вашей армии. Иногда страх перед врагом перевешивает в них страх послушаться приказа господина, и тогда **Ashigaru** бегут с поля боя.

Стоимость: 100

Время: один сезон
Требуется: Yari Dojo

Yari Samurai

Самураи, вооруженные длинными пиками. До тех пор пока эти войска держат строй и подчиняются вашим приказам, они эффективны практически против любого противника, особенно против кавалерии.

Стоимость: 200
Время: два сезона
Требуется: Yari Dojo

Light Cavalry

Вооруженные мечом и луком самураи-всадники. Быстрые, маневренные, они идеально подходят для атаки на слабозащищенного противника и для обстрела медленных юнитов.

Стоимость: 400
Время: четыре сезона
Требуется: Horse Dojo

Warrior Monks

Монахи-буддисты помимо обычного оружия переносят с собой свои святыни. Вражеские воины, придерживающиеся той же религии, весьма неохотно атакуют этих юнитов, христиане же не делают никаких различий между монахами и простыми солдатами.

Стоимость: 400
Время: четыре сезона
Требуется: Buddhist Temple

Terri Ashigaru

Вооруженные пищали мобилизованные пехотинцы. Дальность стрельбы пищали гораздо выше, чем у лука, и только тяжелая броня способна защитить противника от пули. Эффективные на дальней дистанции, эти войска практически беспомощны в рукопашном бою.

Стоимость: 400

Время: четыре сезона
Требуется: Trading Post

Heavy Samurai

Эти самураи носят тяжелую броню и **Najinata** — короткую альбарду. Хорошо защищенные, эти войска в то же время чрезвычайно медленно передвигаются.

Стоимость: 500
Время: шесть сезонов
Требуется: Yari Dojo и Armoury

Heavy Cavalry

Самурай-всадник, вооруженный мечом и укрытый тяжелыми доспехами. Элитные воинки вашей армии, надежно защищенные и смело опасные, хотя и не столь быстрые как легкие пехотинцы. Единственное эффективное оружие против них — длинные пики и пищали.

Стоимость: 600
Время: восемь сезонов
Требуется: Horse Dojo и Armoury

No-Dachi Samurai

No-Dachi — это длинный двуручный меч. Воины, вооруженные такими мечами, являются одними из самых опасных в игре. Они не слишком находятся в обороне, но практически идеальны для того чтобы вламываться в ряды противника и обращать его в бегство.

Стоимость: 500
Время: шесть сезонов
Требуется: Sword Dojo

Musketeers

Вооруженные усовершенствованными пищалими мушкетеры стреляют дальше и точнее чем **Terri Ashigaru**.

Стоимость: 500
Время: шесть сезонов
Требуется: Trading Post

Taisho

Генерал **Taisho** управляет войсками во время сражения. Он появляется на поле боя окруженный небольшой группой всадников-телохранителей. По мере накопления опыта он повышает боевые навыки и мораль всех войск.

Стоимость: 500
Время: один сезон
Требуется: Castle

Политики

Emissary

Самураев, изучавших традиционное искусство, можно использовать в роли дипломатов. Их посылают во вражеский лагерь для заключения различного рода соглашений. Успешно выполнив очередное задание, дипломат получает опыт, который является его единственной защитой против атак ниндзя.

Стоимость: 200
Время: четыре сезона
Требуется: Tranquil Garden

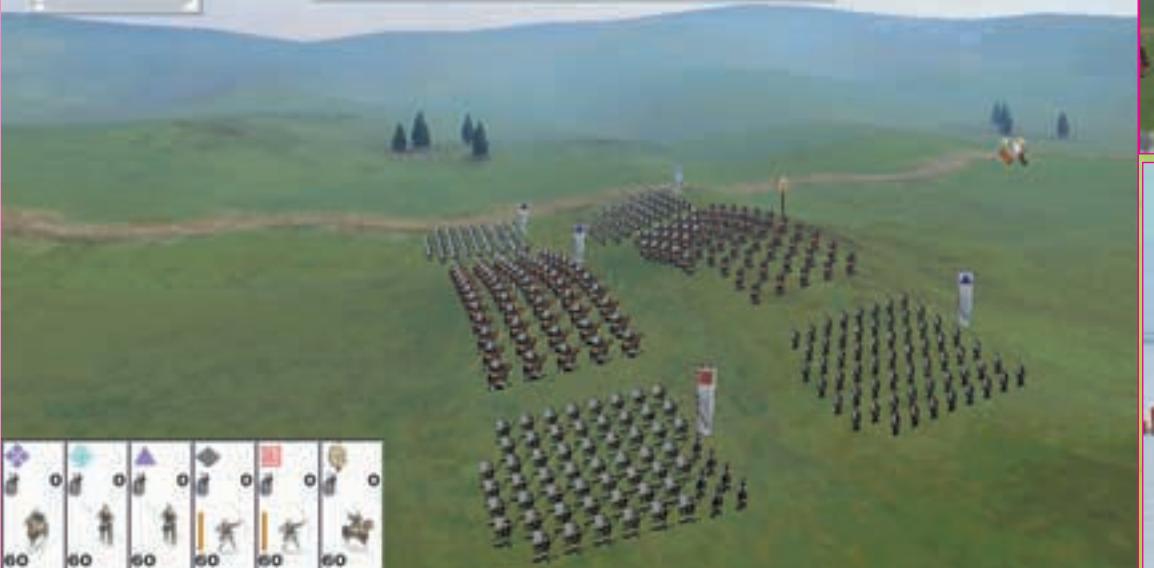
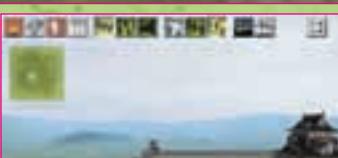
Jesuit Priest

Иезуиты незаменимы для переговоров с полководцами, исповедующими христианство. Посылая на переговоры священника, вы не можете быть уверены в том, что соглашение будет достигнуто, но по крайней мере существует гарантия того, что вы не получите в качестве сувенира его голову в мешке. Разумеется, если вражеский полководец не будист...

Стоимость: 300
Время: четыре сезона
Требуется: Jesuit Church

Ninja

Ниндзя начинают тренировать с самого рождения, и из них вырастают великолепные шпионы и убийцы. Его жертвами становятся





вражеские полководцы, генералы, дипломаты. Чем сложнее цель, тем меньше шансов на успешное выполнение задания и тем больше опыта получает ниндзя в том случае, если ему вдруг удастся совершить невозможное.

Стоимость: 400
Время: четыре сезона
Требуется: Ninja House

The Legendary Geisha

 **Legendary Geisha** — это одновременной и дипломат, и шпион, и убийца. Заключая договор с вражеским полководцем, она одновременно получает информацию, которую по силам лишь лучшим шпионам. Самое неприятное заключается в том, что врагам известно об истинной цели ее пребывания — вот только сделать они ничего не могут. Кроме, разве что, одного из ниндзя...

Стоимость: 1000
Время: восемь сезонов
Требуется: Master Tea House

The Father Visitor

Существует только один **Father Visitor**, глава японской церкви. Соответственно, первый из противников, которому удалось ввести в игру **Father Visitor**, использует его до тех пор, пока это необходимо — или пока кто-нибудь не догадается подослать к главе церкви ниндзя-убийц. Непрвзойденный дипло-

мат и посол, **Father Visitor** может попросту приказать христианам заключить тот или иной союз под угрозой отлучения от церкви.

Стоимость: 2000
Время: двенадцать сезонов
Требуется: Cathedral

Постройки — далеко не полный перечень зданий, необходимых любому уважающему себя **Daimyo**:

Armoury

 Снабжает ваших воинов оружием ближнего боя.

Bow Maker

Снабжает ваших лучников всем необходимым.

Buddhist Temple

 Буддистский храм.

Cathedral

Позволяет получить **Father Visitor**. Первый из противников, которому удалось ввести в игру **Father Visitor**, использует его до тех пор, пока это необходимо — или пока кому-нибудь не удастся подослать к главе церкви ниндзя-убийц.

Stockade

 Тюрьма для содержания военнопленных.

Portuguese Trading Post

Военачальники, исповедующие христианство, могут совершать здесь торговые сделки.

Dutch Trading Post

 Может быть построен только через 20 лет после **Portuguese Trading Post**. Военачальники, исповедующие буддизм, могут совершать здесь торговые сделки (и получить в итоге войска, вооруженные огнестрельным оружием).

Fort

Одно из основных зданий. Форт возводится на каждой территории и может быть модернизирован, для того чтобы вы могли получать больше ресурсов и создавать новые виды войск.

Horse Dojo

 Позволяет создавать кавалерию.

Jesuit Church

Позволяет создавать **Jesuit Priest**, христианского священника-миссионера.

Sword Dojo

 Позволяет создавать **No-dachi Samurai**.

Master Teahouse

Позволяет создавать **Legendary Geisha**.

Shipyard

 Еще один способ пополнить запасы продовольствия и совершить несколько удачных торговых сделок. Все что для этого нужно — построить верфь и иметь выход к морю.

Wooden Castle

Замок первого уровня. Позволяет



создавать генералов (вместе с телохранителями и знаменосцами) и **Light Samurai**.

Large Wooden Castle

 Замок второго уровня. Позволяет создавать генералов (вместе с телохранителями и знаменосцами) и **Light Samurai**.

Stone Castle

 Замок третьего уровня. Позволяет создавать генералов (вместе с телохранителями и знаменосцами) и **Light Samurai**.

Large Stone Castle

 Замок четвертого уровня. Позволяет создавать генералов (вместе с телохранителями и знаменосцами) и **Light Samurai**.

Stone Fortress

 Замок пятого уровня. Позволяет создавать генералов (вместе с телохранителями и знаменосцами) и **Light Samurai**.



Citadel

Укрепленная цитадель.

Tranquil GardenПозволяет создавать **Emissary**, которых в дальнейшем можно будет использовать в качестве дипломатов.**Mine**

Шахта позволяет вести добывчу минералов.

Ninja House

Позволяет создавать ниндзя, профессиональных убийц и шпионов.

Теперь мы поговорим об общей тактике ведения боевых действий. Разумеется, единственно правильной и выигрышной стратегии попросту не существует: игра порой преподносит весьма неожиданные сюрпризы, и хитрый маневр, послуживший в прошлом сражении началом блестательного разгрома противника, в этот раз может запросить привести к поражению. Следует заранее готовить себя к тому, что время от времени любому из нас приходится проигрывать. Опыт, конечно же, играет очень большую роль, но и он не является универсальным ключом к победе. Даже превосходство в нескольких сот человек отнюдь не гарантирует поражение вашего противника — порой все зависит просто от удачного (или не очень) стечения обстоятельств и от приказов, которые вы отдаете своим войскам при постоянно изменяющейся ситуации на поле боя. Из приведенной выше таблицы видно, что практически у каждого юнита имеются свои сильные и слабые стороны. Важно научиться правильно их использовать.

войск. Порой они и в самом деле могут оказать неоцененную помощь.

Для начала, пожалуй, стоит ввести следующее утверждение: лучники — один из самых мощных отрядов вашей армии. Обстреливая врагов с расстояния, они склоняют панику в их рядах и зачастую обращают противника в беспорядочное побоище еще до начала основного сражения. В комбинации с другими войсками они способны нанести урон армии, по размеру значительно превосходящей вашу. И добиться таких результатов довольно просто. Пожалуй, одной из самых распространенных ошибок является неправильное размещение стреляющих юнтов. Основное правило тут вроде бы одно: необходимо занять господствующую высоту, а уж оттуда можно безнаказанно отстреливать врагов до тех пор, пока они не закончатся. Это в теории. А теперь представим себе реальный холм, зеленый такой, поросший травкой. И в какой же его части следует разместить наших лучников? Потенциальных позиций тут три. На вершине холма? Что ж, это самая высокая точка, лучники будут стрелять отсюда дальше... а еще они будут очень часто мазать. Стрелять придется «к навесом», пуская стрелы по дуге, и таким образом они будут долетать до земли, растеряв по дороге часть своей убойной силы. Более того,



на склонах холма появятся великолепные мертвые зоны, по которым враги смогут перемещаться, ничуть не опасаясь за собственную жизнь и здоровье. И, наконец, последний довод — отряд, стоящий на вершине холма, открыт со всех сторон, и никто не мешает вражеским лучникам пытаться обстреливать его, также пуская свои стрелы по дуге. Как это не удивительно, процент попадания с обеих сторон будет примерно одинаковым.

Позиция номер два: разместить свой отряд на заднем склоне холма. Место куда более надежное и защищенное: от вражеских лучников нас закрывает непосредственно сам холм. Однако ситуация получается почти патовая — укрывшись на удаленном и относительно безопасном склоне, мы практически лишаем себя возможности вести точный и прицельный огонь по войскам противника. Впрочем, одно скрытое преимущество здесь все-таки есть: как только вражеские войска (пехотинцы, а вероятнее всего — лучники) достигнут вершины холма — а они обязательно постараются сделать это, незанятая господствующая высота манит со страшной силой, — они окажутся на линии огня наших лучников. При этом мы находимся в относительной безопасности в мертвых зонах и можем безнаказанно расстреливать неприятеля до тех пор, пока он не скратит дистанцию.

Наконец, третий и последний вариант: мы размещаем своих лучников на переднем склоне холма. Это, пожалуй, наиболее выгодная позиция: мы можем обстреливать врагов сверху вниз с небольшой дистанции, направляя стрелы по прямой в отличие от первых двух вариантов. Минимум мертвых зон и лишь один недостаток: в этом положении мы также довольно уязвимы.



Одна из лучших демонстраций подобного боя: одна из начальных миссий **tutorial**. Достаточно пройти ее два раза, в первом случае оставив свой отряд на исходной позиции (то есть фактически на вершине холма), а во втором выдвинув его немного вперед на передний склон. Разницу можно назвать более чем очевидной: потери противника в первом случае составляют порядка 4-5 пикейчиков из отряда в 30 человек, во втором — 10-12 человек.

Теперь давайте немного поговорим о боевых формациях. От того, как мы построим наших лучников, во многом зависит результат стрельбы. Итак, у нас имеется два возможных варианта.

В первом случае мы выстраиваем бойцов вплотную друг к другу. Наша цель: как можно плотнее засыпать стрелами небольшой участок вражеского строя. Если противник наступает, построившись в колонну или образовав клин, этот вариант скорее всего окажется наилучшим: ряды лучников будут стрелять по очереди и непрекращающийся поток стрел будет постоянно проходить через центр вражеского строя, нанося серьезный урон. Это позволит проделать в рядах противника солидную брешь.

Во втором случае мы рассредоточиваем наших бойцов, выстраивая их в линию на некотором расстоянии друг от друга. Цель такого построения: сделать так, чтобы огонь лучников охватывал как можно большую площадь. Соответственно, работает эта методика лишь в том случае, если противник наступает на нас также выстроившись в линию (излюбленная атака комьютерного AI, уж неизвестно почему). Однако попытавшись встретить подобным образом вражескую колонну, мы скорее всего потерпим неудачу. Лучникам удастся снять лишь крайних бойцов, центр колонны не будет прорезливаться, и солдаты оттуда немедленно замутят место убитых товарищей, выравнивая строй. Этот вариант следует использовать лишь в том случае, когда нам нужно вести огонь по группе врагов, рассредоточенной на большой площади — стреля ба «по всему фронту».

Помимо этого не следует забывать и о том, что изложенные выше правила работают в обе стороны, и противник со своей стороны запросто может начать обстреливать колонну наших лучников своей колонной или нашу линию своей линией. Лучший вариант при таком раскладе — как можно быстрее перегруппироваться, изменить формацию.

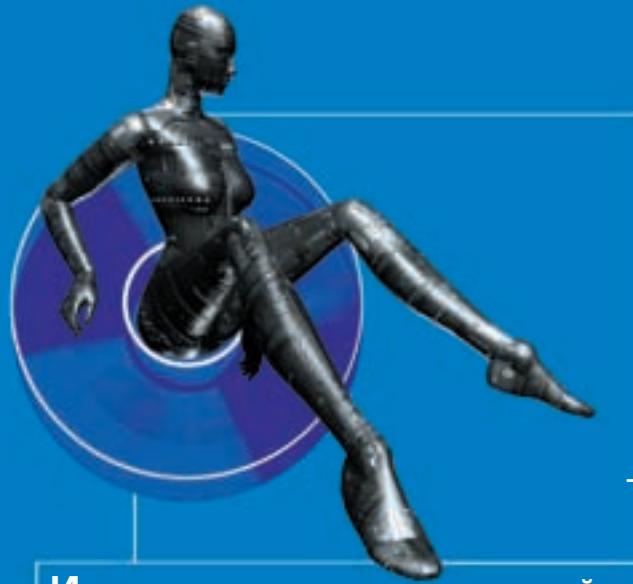
Еще один немаловажный момент, которого мы уже касались вскользь, — дальность стрельбы. Здесь нас интересуют только два параметра: минимальное и максимальное возможные расстояния. Выясняются они опытным путем (следует помнить о том, что дальность стрельбы резко возрастает в том случае, когда мы находимся на воззвшенности). Важно четко представлять, на какой дистанции лучники будут впуть переводить стрелы, бессильно падающие на излете под ноги противника, а на каком луки превратятся в оружие ближнего боя, пригодное разве что для того, чтобы согреть кого-нибудь по голове, — занятие, недостойное истинного самурая.

Будем реалистами: едва ли нам когда-нибудь придется принимать участие в сражении, имея на руках армию, состоящую из одних лишь лучников. В подавляющем большинстве случаев этим бравым ребятам приходится действовать бок о бок с другими отрядами, и наша первая задача — обеспечить их достойное и эффективное взаимодействие.

Правило номер один: никогда не размещайте войска между лучниками и их мишенью. Никому не хочется попадать под огонь своих, а в данном случае это, увы, неизбежно. Лучники должны располагаться на относительно свободной местности, однако неподалеку следует держать отряд, готовый прийти на помощь при первой же необходимости (нельзя забывать о том, что стреляющие юниты практически беспомощны в ближнем бою). Пожалуй, удобнее всего разместить этот отряд позади формации лучников — в случае возникновения угрозы он сможет пройти сквозь их ряды и встретить опасность лицом к лицу. Ну а для большинства сражений существует два сценария развития событий. Согласно первому лучники выстраиваются в линию и располагаются впереди всей армии (в идеале — на склоне холма). Они до последнего момента обстреливают наступающего врага, а затем откатываются назад, открывая дорогу остальным войскам. В этом случае у нас есть все шансы равномерно потрепать все отряды противника еще до наступления сражения. Второй вариант: мы размещаем группу лучников на одном из флангов. В этом случае они открывают массированный огонь по ближайшему флангу противника и продерживаются в нем изрядную брешь... вполне возможно, им еще удастся немножко потрепать центр. Однако при таком раскладе ловко отступить назад лучникам уже не удастся, и нам придется отрядить один отряд для того, чтобы охранять их, — в противном случае стрелки станут легкой добычей кавалерии противника.

Продолжение следует...

СИТАСТИК



dvd@shop

Интернет магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету:

<http://dvd.e-shop.ru>

e-mail: dvdshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-86-27, 928-6089, 928-0360

Доставка по Москве и Санкт-Петербургу \$3,

по Московской области \$5- \$9

Представительство в Санкт-Петербурге: (812) 311-8312

	Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.99 Вы экономите \$5.01		Цена в Москве \$45.00 Цена у нас \$39.99 Вы экономите \$5.01		Цена в Москве \$32.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$7.00
The Matrix Зона: 1. Боевик-триллер		Blade Runner Зона: 1. Фантастика		Austin Powers: The Spy Who Shagged Me Зона: 1. Комедия	
	Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00		Цена в Москве \$42.00 Цена у нас \$32.99 Вы экономите \$9.01		Цена в Москве \$29.00 Цена у нас \$25.00 Вы экономите \$4.00
The Iron Giant Зона: 1. Мультифильм		Dogma Зона: 1. Мистическая комедия		Wild Wild West Зона: 1. Вестерн	
	Цена в Москве \$40.00 Цена у нас \$33.99 Вы экономите \$4.01		Цена в Москве \$49.00 Цена у нас \$39.99 Вы экономите \$9.01		Цена в Москве \$45.00 Цена у нас \$38.99 Вы экономите \$6.01
The Sixth Sense Зона: 1. Триллер		La Blue Girl III&IV Зона: 1-6. Эротический мультифильм		Fight Club Зона: 1. Триллер	
	Цена в Москве \$38.00 Цена у нас \$31.00 Вы экономите \$7.00		Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00		Цена в Москве \$36.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$8.00
Ricky Martin: Video Зона: 5. Видеоклипы и концерт		Большой папа Зона: 5. Комедия		Я знаю, что вы делали прошлым летом Зона: 5. Триллер	
	Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$29.00 Вы экономите \$6.00		Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00		Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00
Вирус Зона: 5. Мистический триллер		8 мм Зона: 5. Детектив		Сбежавшая невеста Зона: 5. Комедия	
	Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00		Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00		Цена в Москве \$35.00 Цена у нас \$28.00 Вы экономите \$7.00
Бешеные псы Зона: 5. Гангстерский боевик		Факультет Зона: 5. Молодежный фильм ужасов		Ноттинг Хилл Зона: 5. Лирическая мелодрама	

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые фильмы, которые вышли в США

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

DVD Shop

GROUND CONTROL

H

есколько полезных советов тем, кто ленится прочитать «manual» или лезть в «options».

Для начала об управлении и «горячих» клавишах.

① Камера перемещается практически как в любом FPS: курсорные стрелки отвечают за перемещение в горизонтальной плоскости; **Page up**, **Page Down** — быстро изменяют высоту обзора (**home** и **end** более медленно). Аналогично работает колесо мыши.



② Важной характеристикой любого взвода является радиус обзора и радиус обстрела. Чтобы сделать их видимыми, укажите курсором на нужный взвод и нажмите **«R»**.



③ Если нужно закрепить камеру за любым из юнитов или быстро

переместиться туда, где он расположен, то нужно дважды щелкнуть мышью на его иконке или дважды нажать функциональную клавишу, присущую данному взводу.

④ Взводы можно объединять в группы привычной для всех комбинаций: **ctrl** + «цифра», но по умолчанию каждому взводу уже соответствует одна из функциональных клавиш.

⑤ Выбор APC — **back space**.

⑥ Выбор всех юнитов — **«S»**.

⑦ Отмена выбора — **«D»**.

⑧ Поскольку игра не всегда живо реагирует на отдаемые мышью команды, то их можно отдавать и с помощью клавиш: **«J»** — выбор способа атаки; **«K»** — выбор способа передвижения; **«L»** — выбор построения; **«W»** — спецоружие; **«E»** — спецоборудование.

⑨ Если вы хотите отменить данный приказ — нажмите **«пробел»**.

⑩ Принудительная атака — **«Ctrl»**.

⑪ Принудительное перемещение — **«Alt»**.

⑫ Добавить любой приказ — **«Shift»**.

⑬ Зажав эту же клавишу, можно прокладывать маршрут движения отряда (**waypoints**).

⑭ Вызов карты — **«M»**.

⑮ В пределах карты левая кнопка мыши переключает вид на выбранное вами место, а правая отдает приказ о перемещении вашим юнитам.

Теперь перейдем к тактическим советам.

⑯ Не стесняйтесь использовать различные способы атаки и передвижения. Взвод, идущий в разведку, должен получить следующие приказы: **hold fire** и **offensive movement**. Приказ **return fire** следует отдавать при разведке боем. Если вы прикажите юнитам двигаться **defensive movement**, то при виде вражеского объекта они станут как вкопанные и повернутся к нему лицевой стороной. Вы их не свинете с места, пока этот объект не будет уничтожен или вы не измените способ передвижения.



⑰ Если вам нужно оборонить/нападать на некий объект, то лучше выбирать **Line formation**. При перемещении предпочтительна **Box**.



⑱ Чтобы задать сторону, куда повернутся юниты после остановки, зажмите правую кнопку мыши при отдаче приказа о передвижении.

⑲ Функцию защиты объекта удобно использовать не только при конвоировании. Например, звено истребителей всегда полезно щелкнуть правой кнопкой мыши по одному из бомбардировщиков или штурмовиков. Теперь, управляя

последними, вам не нужно дополнительно думать о сопровождении.



⑳ Не пускайте бой на самотек. Иногда танки начинают вести огонь по пехоте противника (как более близкой мишени), забывая о ведущих по нему огонь **Medium Hoverdynes**, которых пытаются атаковать ваша пехота. Пусть каждый занимается своим делом.

㉑ Многие важные объекты на вражеских базах защищены неприметными лучевыми установками — **defendergun**. Они не могут причинить вам вреда, зато мгновенно уничтожат любую ракету, бомбу или реактивный артиллерийский снаряд. Если объект нужно уничтожить быстро, следует вначале разобраться с **defendergun**.

㉒ Вопрос, стоит ли дорожить жизнью взвода при выполнении миссии, довольно спорный. Да, существует некая система накопления опыта, который влияет на поведение подразделения в бою (точность огня, передвижение, поведение в группе). Но реально это мало заметно и призвано лишь немного облегчить работу вашего тактического гения. Поэтому жертвовать жизнями солдат или нет — все-таки больше дело вкуса.

㉓ У всех юнтов существует система распределения брони. Лобовая и боковая защита любой техники в несколько раз выше задней. Поэтому во время боя с мощным, но неповоротливым юнтом противника постоянно перемещайтесь, стараясь атаковать его сбоку или сзади. Хорошо работает тактика одновременной атаки с нескольких направлений. При этом необходимо обратить внимание на следующий пункт.

㉔ Во всех режимах, кроме **Easy**, включена опция **«friendly fire»**, учитывайте это во время боя. Особенно этот момент важен при защите базы, но стоит загораживать обзор автоматической системе обороны. Эти спрятанные в бетоне пушечки будут вести огонь по врагу при любых обстоятельствах. Вы можете даже не заметить, как потеряете целый взвод. Другой пример — артиллерия, из-за **«friendly fire»** самоходные гаубицы должны находиться только в режиме **hold fire**. Пехота противника часто специально стремится подойти вплотную к одному из взводов, чтобы он попал под огонь своих. Этот факт можете проделать и вы.

㉕ Но есть один тип техники, который неплохо уживается с этим режимом — ракетные установки. Их безболезненно можно и нужно устанавливать позади танковых взводов. Вообще, конфигурация **2 Main Battle Tetradyne + 2 Rocket Tetradyne** практически непобедима.

㉖ Кроме стационарных артиллерийских установок типа **Howitzer** и **Tier-7 Guana Turret**, наиболее опасным противником являются **Order AT Infantry** — **ATI-720 Templar**. Эти одетые в черные и вооружен-



МИССИЯ 4





ные ракетными комплексами женщины способны разнести на куски за несколько мгновений практически любой вид вашей техники, хотя они и абсолютно безредны для пехоты. В любой миссии, будни замечеными, подлежат немедленному уничтожению при помощи пехоты или любого оружия дальнего радиуса действия.

⑥ Если вы хотите попасть в некое место, но сами затрудняетесь проложить маршрут, просто укажите точку назначения необходимым подразделениям, и они сами найдут туда дорогу.

⑦ Очень важный момент — комплектация взводов перед выбросом. Конечно, можно успешно завершить миссию и с заданной конфигурацией войск. Но пересмотр стандартного решения практически всегда заметно облегчит вам жизнь.

⑧ Кроме выбора необходимого спецоружия и оборудования можно задать и распределение четырех характеристик: огневой мощи, защиты, скорости передвижения и радиуса обзора/погражения. В зависимости от поставленной задачи можно предположить, что ждет тот или иной взвод во время миссии, и выбрать соответствующий режим.

Что касается спецоборудования и оружия, то здесь у каждого типа войск есть свой фаворит. Остановлюсь на самых важных. Постарайтесь как можно эффективнее использовать это снаряжение, но в то же время не стоит и экономить. Отличный результат, когда миссию ваши подразделения оканчивают с «пустыми карманами».

① У пехоты, или **Rifle Infantry** — **CCMIB-2 «Marine»**, лучшим оборудованием, бесспорно, является **Deployable Radar**, который способен значительно облегчить вам жизнь. Но неплохи и **RMM-9 Infantry Mortar**, способные



за один выстрел уничтожить целый отряд вражеской пехоты.

② Special Forces — **CCSF-9 «Jaeger»**, или «**Egeria**», лучшие подрывники и разведчики. Их **Demolition Kit** может разнести на куски сразу несколько вражеских построек.

③ Багги Скаутов могут укладывать мины (**Minelayer unit**), возможно, это выгодно лишь в **multiplayer-игре**.

④ Light Terradyne могут нести три мобильные установки ПВО (**Sentry gun — Anti-Air**).

⑤ HE Rounds Main Battle Terradyne легко справляются с большими скоплениями пехоты врага (для остального бесполезны), а мобильная ремонтная установка (**Deployable Repair Station**) спасет не одну жизнь.

⑥ Подразделениям поддержки (**Support**

Units) практически всегда лучше иметь индивидуальные ремонтные блоки.

⑦ Что касается авиации, совершенно однозначно нужно устанавливать противоракетную систему (**Countermeasure system**), т.к. все миссии, где применяется авиация, изобилуют всевозможными ракетными системами ПВО.

К сожалению, разработчики не сочли нужным обеспечить вас возможностью сохранения игры во время миссии. **«Save»** происходит автоматически при загрузке и завершении миссии. Так что не нужно лихорадочно жать на все клавиши клавиатуры в поисках звездной кнопки. Возможно, ситуация изменится с выходом патча. После вы можете либо продолжить прерванную игру, либо загрузить любую из пройденных миссий в режиме **«Load Game»**.

Прохождение первых пятнадцати миссий

Игра за **Crayven Corporation**

Миссия 1: Communications Relay

Цель: Уничтожить **Communications Relay** и вернуться к точке приземления члонка (**pickup point**)

Войска: 1 взвод **Marines**

Высаживайте войска в единственной возможной точке, загружайте пехоту в АРС и направляйтесь на северо-запад, ориентируясь по карте (**M**). Не обращая внимания на попытки нескольких **Scout Hoverbike** атаковать ваш АРС, двигайтесь до точки назначения. Как только покажется база — высаживайте пехоту и уничтожьте все **Scout Hoverbike**, а затем и пулеметные турели, охраняющие вход. Заходите на территорию базы. На выстрелы прибегут несколько взводов «храмовников». Уничтожите всех, благо АРС бу-



дет восстанавливать силы ваших бойцов, теперь настало очередь и **Communications Relay** — это здание с огромным «ушами» антенны, уничтожьте его. Как только здание будет уничтожено, вас предупредят о приближении войск противника, загружайте пехоту в АРС и, игнорируя остатки врагов, двигайтесь на юг к точке подбора.

Миссия 2: The Defector

Цель: спасти перебежчика из лагеря Нового рассвета

Войска: 2 взвода **Marines**

Один из святых отцов Нового рассвета по непонятным причинам решил перекинуться к нам, но его по пятам преследуют его бывшие «братья». Как обычно, загружайте пехоту в АРС и двигайтесь на север. Вскоре на вас нападут пехотинцы Нового рассвета — уничтожьте их (группы группы врага удобно уничтожать при помощи **RMM-9 Infantry Mortars**, которых теперь оснащена ваша пехота). После боя с пехотой на вас нападет пара **Hoverbike**. Когда территория будет очищена, продолжаем путь к точке встречи со связанным отцом. Но как бы вы не стесшили, спаси его вам не удастся. Как только вы приблизитесь к вражескому АРС с маркером **«The Defector»**, он взорвется. Уничтожьте ветвящихся поблизости врагов и прикажите АРС подъехать к телу **Bishop's**, отброшенному взрывом от разбитой машины на некоторое расстояние. Перед смертью он расскажет вам о каком-то секретном проекте **Gam** и передаст диск с информацией. Скорбя о смерти несчастного, погрузите пехоту в АРС и поспешице к точке подбора, находящуюся на юго-западе (**4**). Если же вы замешкаетесь, то будете атакованы несколькими **Light Hoverdyne** врага.

Миссия 3: At the Source

Цель: за ограниченное время (5 минут) уничтожить **Power Unit** врага и помочь подразделению майора **Thomas'a** уничтожить базу

Войска: 2 взвода **Marines** и 1 взвод **Light Terradyne**

Загружите пехоту в АРС и, ориентируясь по карте, поспешите к точке назначения (в общем, двигайтесь прямо). Вскоре покажется база противника и взвод **Light Hoverdyne**. Вырграйте пехоту и уничтожьте врага. Продолжайте двигаться к базе, уничтожьте оба дота у входа и пехоту противника (один залп **RMM-9** вашей пехоты). Входите на территорию базы, времени у вас мало, так что сразу направляйтесь к **Power Unit** (проход, направо). Используйте гранатометы **Light Terradyne** и огневую поддержку пехоты, разнесите здание на куски. Оборонительные орудия обесточены — первая часть миссии выполнена. Присоединяйтесь к восьмик майора **Thomas'a** и помогите ему уничтожить базу. Одно ограничение: ваши подразделения не должны атаковать госпиталь «храмовников», так как те сдались на милость победителям. Если ваш АРС сильно потрепали, направьте его к АРС майора, и он восстановит вашу защиту. Когда все здания на базе будут уничтожены, головорезы под командованием **Thomas'a** безжалостно уничтожат госпиталь, и миссия завершится.

Миссия 4: Iron Shield

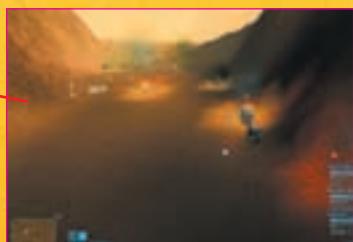
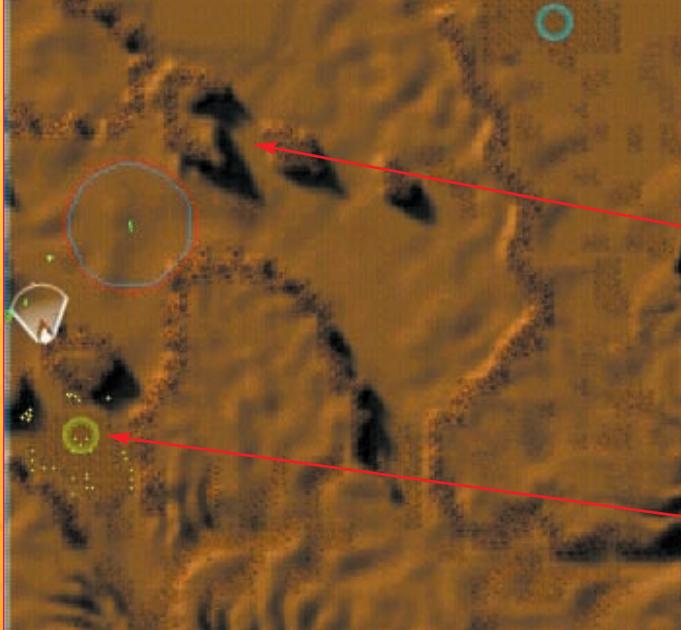
Цель: Перекрыть горную дорогу и не допустить проникновение вражеских частей к базе

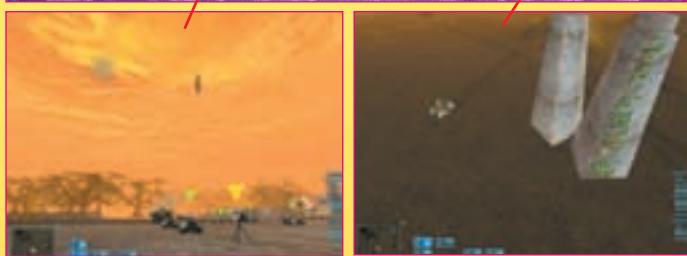
Войска: 2 взвода **Marines**, 2 взвода **Light Terradyne**

Как обычно, направляемся к точке назначения, она на юго-западе. У вас будет немного времени, чтобы удобно расположить все свои подразделения. Враг будет появляться из прохода напротив вас и из-за возвышенностей справа. В общем-то, ничего серьезного: несколько взводов пехоты и **Light Hoverdyne**. Ни один солдат не должен пройти мимо вашего заслона, хотя это и не смертельно. Как только вы услышите сообщение, что враг уничтожен, поспите один взвод **Light Terradyne** и пехоту на АРС на север к базе, а оставшийся взвод танкеток — на юг по проходу. Там находится **Howitzer** — вражес-



Миссия 6





какая мортира. Очень серьезный противник, но если вы, не останавливаясь, будете двигаться вперед, то он не сможет вести прицельный огонь. Подойдите к нему вплотную и уничтожьте, а вместе с ним и пехоту (если техника пострадала, воспользуйтесь ремонтными модулями). Догоняйте основную группу. Будучи на базе, помогите оборонительным турелям уничтожить несколько отрядов вражеской пехоты и ее транспортные средства.

Миссия 5: Acquisition

Цель: уничтожить конвой противника до того как он доберется до безопасного места

Войска: 2 взвода **Marines**, 1 взвод **Light Terradyne** и 1 взвод **Main Battle Terradyne**

Наконец-то у вас появилось что-то стоящее — взвод средних танков, или как их теперь называют: «основные боевые». Но к делу. Поскольку неизвестно, по какой дороге пойдет конвой, поэтому двигайтесь на запад к точке, указанной на карте. Расположите свои войска в тени, отдавайте приказы «**return fire**», «**line formation**» и ждите появления противника. Вскоре один за другим появятся два взвода **Light Hoverdynes**, уничтожьте их. Сильно продвигаться вперед не стоит, так как там находится небольшая база противника, оброняя довольно мощным орудием. Как только два разведывательных отряда врага будут уничтожены, вам сообщат, что конвой все же решил двигаться по северной дороге. Направьте свои войска туда (можна воспользоваться навигационными точками «**way points**», т.е. отдавая приказы о перемещении с зажатой **Shift**). Прибыв на место, перекройте дорогу, расположив пехоту на возвышенностих. Вскоре появятся четыре десятитонных транспорта в сопровождении двух отрядов **Light Hoverdynes** и одного **Medium Hoverdynes**. Ваша основная цель — транспорты, уничтожьте врага, не забывая чинить (лечить) свои войска при помощи APC и индивидуальных ремонтных модулей.

Миссия 6: Neighbors at the Door

Цель: защитить **White Asem Facility**, добить отступающего врага, обнаружить и уничтожить его базу

Войска: 2 взвода **Marines** и 2 взвода **Main Battle Terradyne**

Оборонить базу не составляет труда. Несмотря на то, что она имеет три входа, но врагу и вам



Миссия 7: The Satellite

Цель: защитить **Radar Base RB 12**, уничтожить упавший шпионский спутник, защитить и сопроводить на базу сержанта **Cole**

Войска: 2 взвода **Jaegers**, 2 взвода **Light Terradyne** и 1 взвод **Main Battle Terradyne**

Первая по-настоящему сложная миссия, и если вы прошли ее с первого раза, то вам очень повезло или вы гений. Как вы видите, я заменил взвод **Scout Terradyne** на еще один взвод танкеток, т.к. они могут нести небольшие противовоздушные установки (**Anti-Air Sentry Guns**). Причем, последнее следует указать в разделе спецоборудования, когда вы будете готовить войска к миссии. Кроме того, можно взять и мобильные ремонтные блоки, т.к. в этой миссии они могут принести больше пользы, чем одноразовые. Как только вас высадят из членоков, загружайте «егерей» в APC, чтобы их не уничтожили во время боя. Дайте войскам приказ «**hold fire**», чтобы они не перестреляли друг друга, пока вы не разберетесь, откуда пойдет враг, и направьте их внутрь базы. Прикажите подразделениям **Light Terradyne** установить зенитные установки (хватит двух-трех штук). К этому моменту должен показаться враг. Посмотрите, откуда атакуют два **Medium Hoverdynes** и направьте туда свою основную ударную силу — **Main Battle Terradyne**. Когда они займут позиции,

установите рядом **deployable repairstation** и не забудьте отдать приказ «**free fire**!!! Пока танки разбираются с техникой, подразделение танкеток при поддержке APC должны перестрелять всех «крестоносцев» в окрестностях базы (1). Помните: ваша задача — не дать взорвать **Falcon radar**. Когда враг будет уничтожен, пошлите взвод танков в сопровождении танкеток (1 взвод) к точке в нижнем правом углу карты. Там вас ждет сержант **Cole**. По пути ваши подразделения напороться на отряд пехоты врага — не поленитесь и уничтожьте его. Как только вы доберетесь до места и приблизитесь к грузовику сержанта, он перейдет в ваше подчинение. Прикажите всему отряду возвращаться на базу (не обращайте внимания на крутящийся вокруг **Scout Aerodyne**, он не принесет вам ощущимого вреда). Вот мы и подошли к самому сложному моменту миссии. Вам нужно уничтожить упавший спутник, но дело в том, что его местонахождение меняется каждый раз, когда вы начинаете эту миссию. Его нет на большой карте, и узнать координаты спутника можно лишь на тактическом дисплее в левом нижнем углу монитора. По задумке авторов игры, миссии уничтожения этого объекта нужно возложить на два взвода «егерей», но возможны варианты. Например, если вы изначально возьмете два взвода **Main Battle Terradyne**, то вполне реально уничтожить спутник и ими при поддержке танкеток, хотя потери будут ощущимыми. Но и подразделениям спецназа справиться с задачей довольно трудно. Как только **Cole** направится к базе, выграйте **Jaeger Infantry** и, ориентируясь по карте, в режиме «**hold fire**» направляйтесь к месту падения. Самое главное — подобраться как можно ближе, иначе у них не будет и шанса. Лучше заранее спланировать маршрут. Используйте тень деревьев и неровности ландшафта, избегайте открытых мест, и когда спутник окажется рядом — открывайте огонь (не переставая двигаться). Во время атаки не жалейте специального оружия (**аттэчи** и **Rifle Attached Warhead**), т.к. с уничтожением спутника миссия будет завершена, и если даже один солдат из каждого взвода останется жив, то подразделение сохранится и накопленный с первой миссии опыт останется.

Миссия 8: No Win Situation

Цель: защитить базу **CB-401** в течение некоторого времени, конвой транспортов с гражданским персоналом к точке подбора

Войска: 2 взвода **Marines**, 2 взвода **Light Terradyne** и 2 взвода **Main Battle Terradyne**

Перед началом миссии оснастите один из взводов пехоты переносным радаром (**deployable radar**), а один взвод **Light Terradyne** — установкой ПВО.



Миссия 8



МИССИЯ 9

Егеря в этой миссии не нужны, поэтому заменим их на обычную пехоту. Атака начнется с трех направлений. Сначала пойдет крестоносцы, затем **Light Hoverdynes** и напоследок покажут **Medium Hoverdynes**. Отбить ее несложно, кроме того, враг интенсивно наступает только по двум направлениям (выбор постоянен), поэтому можно перебросить взвод в более жаркую точку. Можно предложить следующий расклад: пехота, **Light Terradyne** и **APC**; **Light Terradyne** и **Main Battle Terradyne**; один взвод **Main Battle Terradyne**. Атака длиится недолго, вскоре прибудет подкрепление, правда, и к противнику тоже. Как только появятся войска доблестного майора **Thomas'a**, отведите свои части. Переместите их в центр базы и восстановите силы. Теперь нужно найти транспорты с гражданскими, они находятся в северо-восточной части базы. Разделите отряд на три группы. Первый — транспорты и **APC**, второй — вся техника, третий — пехота. Действуйте быстро, т.к. враг вскоре заполнит всю базу. Ваша цель — добраться до верхнего правого угла карты к точке подбора. Технику пошлите вперед по дороге, указанной на скриншоте, за ней движутся транспорты и **APC**. От танков здесь мало толку, так что прикажите им не стрелять, как только они выйдут на дорогу. Пехоту пошлите на возвышенность у дороги (просто указайте точку на карте). Ее задача уничтожить все отряды пехоты и гранатометчиков врага, которые прячутся по всей трассе (два взвода пехоты и три гранатометчика). Там же можно установить радар. Один взвод пехоты расчистит дорогу основной колонне, другой охраняет тылы. Если появятся самолеты противника, установите **Anti-Air Sentry Guns**. Как только путь расчистится, направляйте транспорты и остальную технику к месту посадки членка.

Миссия 9: Jungle Purification

Цель: уничтожить главный **Outpost** противника, уничтожить все вражеские постройки, что встретятся вам по пути

Войска: 2 взвода **Marines**, 1 взвод **Light Terradyne**, 1 взвод **Scout Terradyne**, 2 взвода **Main Battle Terradyne** и 2 взвода **Artillery Terradyne**

Нужно ли брать скautов, вопрос спорный. У них очень большой радиус обзора, но практически отсутствует броня. Поскольку вы знаете примерное расположение пушек врага, то можно заменить их на **Main Battle**. Что касается Пехоты, то я бы предложил оснастить оба взвода переносными радарами. Стоит заметить, что в этой миссии у вас будет ограничено время, и по истечении около 25 минут игры на вашу го-



вайте в линию танки, чтобы войска противника не смогли добраться до ваших мобильных пушек, и приступайте к разрушению базы. Начните с электростанции, затем антенны, командный центр, завод и т.д. Когда последнее крупное здание развалится, появится точка подбора, прямо на карте укажите на нее войскам, и они сами доберутся туда. Если вы не успеваете, то пока артиллеристы упражняются в точности стрельбы, можно установить все три **Anti-Air Sentry Guns** — это на некоторое время задержит вражескую авиацию.

Миссия 10: Anti-Air Raid

Цель: уничтожить всю систему ПВО противника в трех точках; добравшись до авиабазы, взорвать соборы и командный центр

Войска: 1 взвод **Marines**, 1 взвод **Jaegers**, 1 взвод **Light Terradyne**, 1 взвод **Scout Aerodyne**, 2 взвода **Main Battle Terradyne** и 2 взвода **Artillery Terradyne**

Сборы: пехоте — как всегда, радар, егеря — взрывчатки. Боевые самолеты в этой миссии практически не нужны, но чтобы точно знать расположение баз противника, можно взять **Scout Aerodyne**, оснащенные противоракетным оборудованием.

После высадки используйте летающего скautа, чтобы разведать обстановку, не забудьте включ-

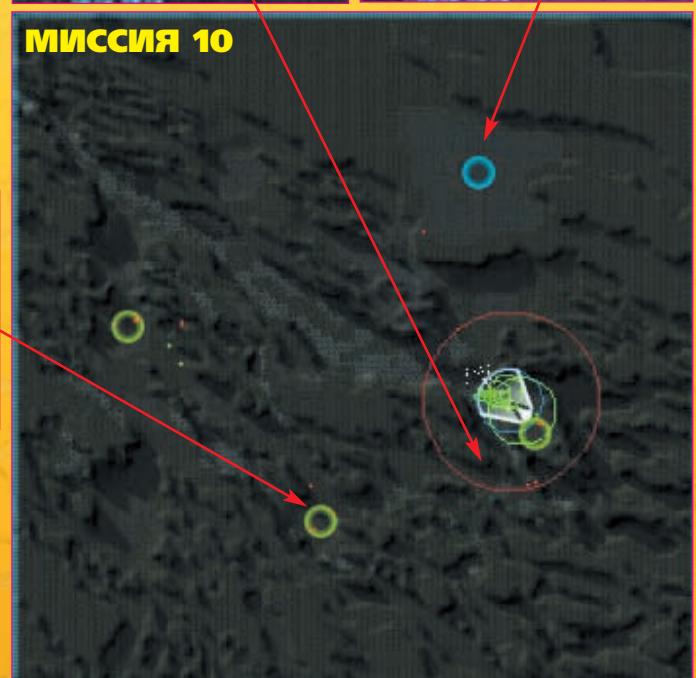
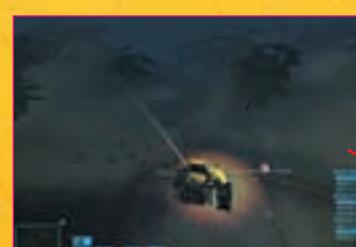
ить противоракетную систему! Направляйтесь к крайней левой цели. Построй войска на достаточном расстоянии от базы, начинаем обстрел. Можно использовать егерей (с приказом не стрелять), чтобы координировать стрельбу. После первого же выстрела на вас полезет охрана, состоящая в основном из пехоты (зато их много), так что будьте готовы. Каждый противовоздушный узел имеет по одному большому орудию в центре (промазать сложно) и несколько ракетных установок по периметру, это и есть ваши цели. После левого переходим к центральному (к нему можно подобраться с возвышенности). Далее к правому. По дороге вы можете встретить пару отрядов **Medium Hoverdyne**. На третьем узле вы можете испытать взрывную тактику егерей. Когда все три поста ПВО уничтожены, направляйтесь к основной базе (она на севере). Пошлите пехоту, чтобы установить радар, если вы его уже использовали, то пошлите егерей. Когда станут видны оборонительные сооружения, вызывайте артиллерию. Задавите на базу и направляйтесь в ее северо-восточный конец. Там возвышаются кафедральные соборы и командный центр — уничтожьте их, и миссия закончится.

Миссия 11: Simple Escort Duty

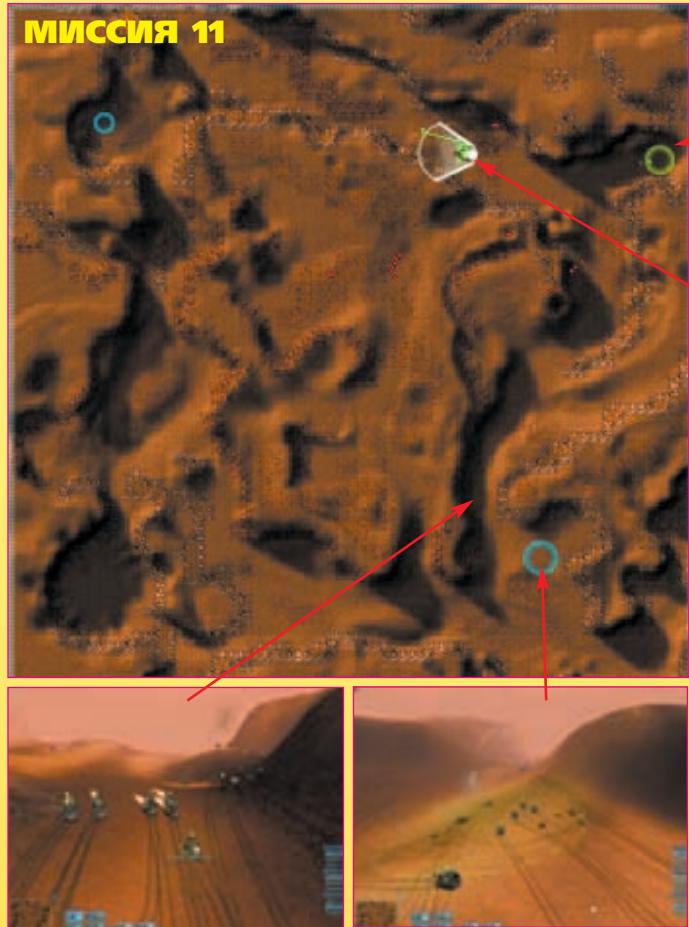
Цель: в целости и сохранности доставить инженеров к хепофасту и месту посадки членка

Войска: 2 взвода **Marines**, 1 взвод **Light Terradyne**, 3 взвода **Main Battle Terradyne** и 2 взвода **Anti-Air Terradyne**

Простая миссия со «злым» концом. Как только инженеры будут в вашей власти, прикажите войскам двигаться к цели (в верхний правый угол карты). По пути вам встретятся несколько отрядов противника, но вы без труда справитесь с ними. Как только вы дойдете до первого поворота направо, установите радар и уничтожьте подразделение гранатометчиков. Двигайтесь к **хепофасту**. Там вам встретят два **Heavy Hoverdynes**, но им не устоять. Пока инженеры будут копаться у обелиска, установите оборону и займитесь починкой. Ваше спокойствие лишь раз нарушит несколько легких юнитов противника, решивших за счет скорости прорваться к вашим подзащитным. Когда инженеры закончат, возвращайтесь назад. Но, не пройдя и половины пути, вы узнаете о смене места подбора. Теперь вам предстоит ташиться в нижний правый угол карты к **Rally Point Zulu**. Недалеко от выхода из щельцы установите второй радар и начните атаку. Вы быстро уничтожите противника, но это еще не конец. Оказывается, членок прибудет лишь через пять минут, которые вам предстоит продержаться под огнем против-

**МИССИЯ 10**

МИССИЯ 11



ника. Занимайте полукруговую оборону, устанавливайте ремонтные блоки (если взяли) и приговаривайте несколько «крепких» слов. Если через оговоренное время вы еще останетесь живы — миссия окончится.

Миссия 12: Take *and* Control

Цель: очистить от врага территорию, прилегающую к хенофакт'ам, обеспечить безопасность команды инженеров

Войска: 1 взвод **Marines**, 1 взвод **Jaegers**, 1 взвод **Light Terradyne**, 3 взвода **Main Battle Terradyne**, 1 взвод **Annihilator Terradyne**, 1 взвод **Artillery Terradyne**, 2 взвода **Rocket Terradyne**, 1 взвод **Attack Aerodyne**, 1 взвод **Fighter Aerodyne**

Как ни странно, но это довольно простая миссия. Вы находитесь в нижнем правом углу карты, место назначения лежит к северо-западу от вас. Оставьте пока воздушные войска и направляйтесь к вражеской базе. Не стоит сразу прорываться туда. Лучше расположиться на воззвышенности, слева от дороги. На обрыве, открывающем вид на базу, установите радар. Теперь при помощи артиллерии уничтожьте установки ПВО и оборонительные отряды противника, а поступившие в ваше распоряжение ракетные комплексы помогут вам, можно привлечь и авиацию. Добра покаловать на беззащитную базу осталось лишь уничтожить доты, окружающие машины **хенфосов** по периметру. Теперь движемся на северо-восток к месту высадки инженеров, уничтожая все на своем пути. К сожалению, «яицеголовые» не будут вам подчинены так как вам придется обеспечить надежную охрану, хотя попытка нападения будет очень мало. Следующая задача — обеспечить спокойную работу ученых на месте, но и это не сложно. Когда учёные окончат работу, то, наконец-то, передут под ваше чуткое руководство, кроме того появится место подбора. Правда, его координаты случайны. Поэтому могу лишь сказать, что везде сопротивление будет минимальным, нужно лишь издалека расстрелять пушку, если место посадки челнока расположено на западе. А затем просто пустите впереди грузовиков **Main Battle Tankdrive**.

Миссия 13: Under the Field

Цель: обнаружить и уничтожить Jamming Facility, вернуться к точке подбора

Войска: 2 взвода **Marines**, 1 взвод **Jaegers**, 1 взвод **Light Terradyne**, 2 взвода **Main Battle Terradyne**, 2 взвода **Artillery Terradyne**, 1 взвод **Anti-Air**

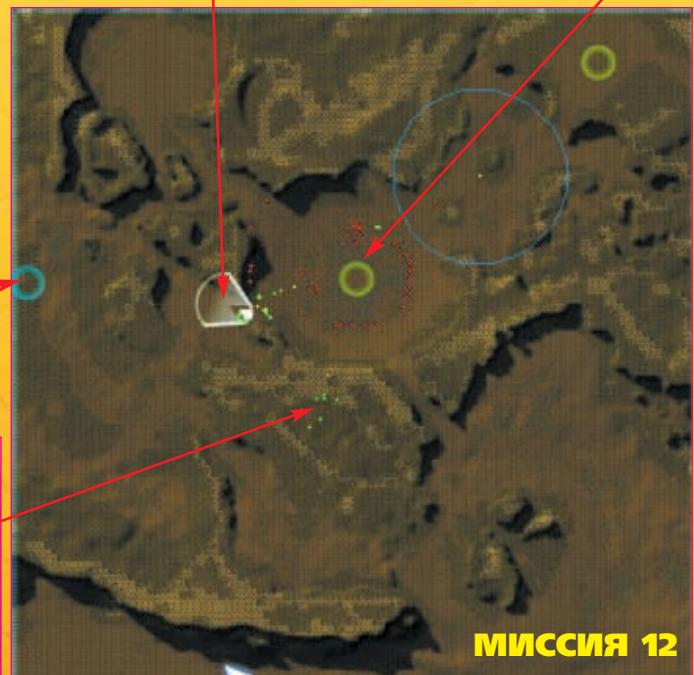
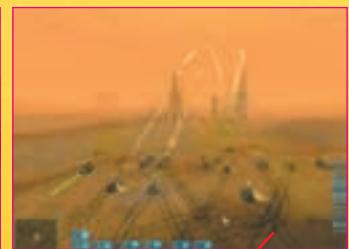


но. Для начала уничтожьте аналогичную пушку на другой стороне (ближней) базы, она прячется за зданием сопора, тут же появится еще два **Heavy Hoverdyne**, когда и они будут уничтожены — база за ваша. Взрывайте электростанцию в дальнем конце базы (это выведет из строя оставшиеся пушки) и, используя все силы, сранийте базу с землей. Теперь предстоит долгая дорога к дому. Точка подбора находится на востоке, и попаст туда можно только через северный выход их базы. У первого поворота направо прикажите солдатам установить последний радар (если его нет, то вновь придется работать егерям). На плато, куда ведет этот проход, расположился еще один **Howitzer** и группа гранатометчиков. Уничтожьте его и просто укажите остаткам ваших войск точку назначения на карте. Во время движения их попытается напасть отряд **Medium Hoverdynes**, но с ним легко разберется авиация.

**Миссия 14:
Behind Enemy Lines**

Цель: уничтожить связь и всю энергосистему противника

Войска: 2 взвода **Marines**, 1 взвод **Jaegers**, 1 взвод **Light Terradyne**, 2 взвода **Main Battle Terradyne**, 2 взвода **Artillery Terradyne**, 1 взвод **Anti-Air Terradyne**, 1 взвод **Rocket Terradyne**, 1 взвод **Annihilator Terradyne**, 1 взвод **Scout Aerodyne**

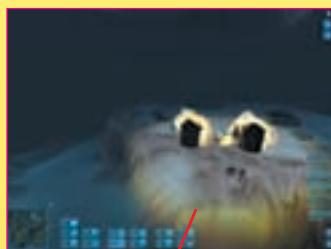


Мне не очень нравится авиация в GC из-за ее плохой живучести, поэтому в этой миссии я оставил лишь один взвод. Но это дело вкуса, поэтому, как укомплектовывать остальные подразделения, вы уже знаете. Особенность данной миссии в том, что изначально вам разрешат выгрузить только один членок. Поэтому стоит подойти серьезно к его комплектации. Я бы предложил взять **Main Battle Tetradyne**, **Rocket Tetradyne**, **Artillery Tetradyne** и **Anti-Air Tetradyne**. Тому содружеству ничего не стоит разнести в пух и прах ближайшие к вам две цели слева. Сперва разбираемся с крайней левой, потом идем правее (въезд на возвышенности, где они расположены, находится с северной стороны). Когда вы уничтожите «**Communications Relay**», то к северу от вас на возвышенности будет еще одна база. Обычно по краю уступа ползают новые боевые установки врага — **Beam Platforms**. Воспользуйтесь услугами APC и попробуйте уничтожить их с помощью ракет или артиллерии. Высаживайте оставшиеся войска и направляйте их к первой половине (под ножки разрушеннего **Com. Relay**). Единственная предосторожность: установите скану **hold fire** и пролетите чуть правее базы — в небольшом скалистом кармане притихнет **Drone Carrier**. Этот мерзкий агрегат выпускает из себя тройки самонаводящихся мин-пауков, что очень опасно. Отвлеките его внимание мучгучей техникой (типа **Annihilator**) и уничтожьте как можно быстрее. Теперь пошлите егерей разведать обстановку на базе и подождите пока ваши войска на воссединятся. Можно начинать артиллерией обстрел. Приготовьтесь встретить пару **Heavy Hoverdynes**, которые спустятся с горы, потревоженные взрывами. Три задачи решены, остались самые сложные. Прикажите войскам идти на юг в район точки «**power unit**». Если посмотреть на карту, то вы увидите небольшую затененную долину чуть ниже центра, здесь расположилась крупная вражеская база, постарайтесь не будить «спящего медведя». Воспользуйтесь услугами авиации и разведайте обстановку. К четвертой цели ведет небольшой подъем, но не спешите подниматься. Мало того, что место прекрасно простирается из расположенного недалеко **Howitzer'a**, оно еще и заминировано. Так что перед рейдом сделайте несколько выстрелов по еле заметным точкам на снегу из своей гаубицы. Теперь зайдемся **Howitzer'ом**, для чего воспользуемся услугами егерей (если с ними у вас проблемы, то придется в начале миссии брать с собой бомбардировщики вместо второй гаубицы). Когда дорога станет свободной, вводим войска и уничтожаем объект. Проблема следующей цели лишь в одном — там тоже живет **Drone Carrier** (а он от вас не отстанет). И, наконец, последняя цель — **Power Core**. Его я взорвал егерями, проблема лишь в том, что он взорвался в воздухе.

МИССИЯ 12

МИССИЯ 13

вперед, точнее на северо-запад. Ваша первая задача помочь молодцам майора Thomas'a уничтожить небольшую базу противника. От вас, как обычно, требуется обесточить. Направляем туда егерей и ведем прицельный артиллерийский огонь по power unit. Когда автоматическая оборона базы откажет, вызываем авиацию и ровняем базу с землей (но будьте осторожны, по периметру базы стоят мобильные зенитные ком-

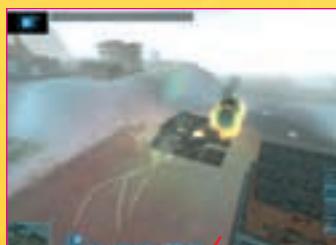


раввшись на холм с западной стороны, как говорится, «без шума и пыли».

Миссия 15: Show of Force

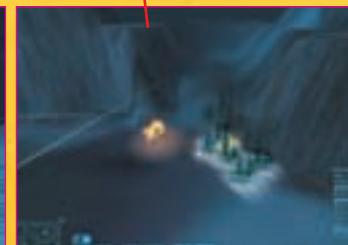
Цель: уничтожить центральный командный пункт врага и прилегающие здания

Войска: 3 взвода Jaegers, 2 взвода Main Battle



Terradyne, 1 взвод Annihilator Terradyne, 2 взвода Artillery Terradyne, 1 взвод Anti-Air Terradyne, 1 взвод Rocket Terradyne, 1 взвод Bomber Aerodyne, 1 взвод Fighter Aerodyne

Последняя миссия не является чрезвычайно сложной, хотя и пройти ее с первого раза вряд ли удастся. Высаживаем войска, уничтожаем ракетами заблудившихся скайфов, егерей в APC, и

**МИССИЯ 15****МИССИЯ 14**

плексы. Далее летим на северо-восток (место указано на карте) и уничтожаем пару Howitzer'ов и пехоту, прятавшихся на уступе. Оставшиеся же войска могут продолжать путь на северо-запад к основной базе. Лучше приблизиться к хребту, где только что погибли вражеские орудия, так вы точнее выйдете к цели и минуете минные поля. Вот и пришла работа для егерей (надеюсь, вы не забыли им выдать взрывчатку).

Для начала идите только одним взводом. Установите мину между зданиями и взорвите. Продолжите путь, чтобы дальше будет еще собор - и его взорвите. Теперь самое главное - командный центр, над ним полно самолетов, два взвода пехоты, пробраться незамеченными почти невозможно. Попробуйте отвлечь авиацию противника своей, бомбить центр бесполезно, т.к. там четыре defengergun. Зато есть шанс добежать до здания двумя оставшимися отрядами егерей, заложить мину и взорвать. Если вам все же это удалось, то празднуйте победу и завершаете игру за доблестного майора Сару Паркер, если же все ваши солдаты погибли, то остается попробовать прорваться техникой. Вход находится левее дислокации ваших войск, уничтожайте все что движется артиллерийским огнем и постепенно продвигайтесь к цели. Будьте осторожны, вокруг шипилей хенофактов постоянно курсируют две артиллерийские установки и Drone Carrier.



SOULBRINGER

Продолжение.

Начало смотри в номере 13 (70) июль 2000 года

Лев Емельянов

ЛОКАЦИЯ THE HEX

Северный коридор — Library. Для ее активации требуется Tome of Hades, он должен быть при вас (см. прохождение Temple of Shadows), и его у героя заберут. В библиотеке находится Jaard. Он покажет, на какие пюпитры надо ставить магические книги, и вы сможете прочесть здесь те из них, к которым у вас есть руны.

Восточный коридор — Алхимическая Лаборатория. Malkuth заберет у вас Skull of Alchemy (см. прохождение Diamond Iron Mines) и отдаст его Caldory, который, имея этот артефакт, может приготовить любой напиток. Оказываясь в Hex'e, каждый раз заходите к нему и получайте склянку бесплатно.

Западный коридор — Smithy. Для ее активации требуется наковальня Anvil of Horath (см. ниже прохождение локации 7 Kings Barrow). Кузнец Crucibus сможет бесплатно починить вам любой, в том числе и магический, предмет, который не могут ремонтировать обычные кузнецы. Только имейте в виду: количество починок за один визит ограничено.

Южный коридор — комната Малкута. Этот зеленый тип — ходячий склад. Отныне вы можете послать ему любой предмет из своего Inventory, перенеся его на знак звезды в нижней части экрана, а потом, будучи в Hex'e, — забрать обратно.

Дальше — больше. Выясняется, что обелиски со звездами — порталы между Hex'ом и мирами. Касаясь их, можно телепортироваться от одного к другому, а также мгновенно переноситься в Hex. Чтобы активировать обелиск, его надо отыскать и коснуться.

Квест: найти артефакт Heart of Kinkathra и окончательно оживить Hex. Он находится в древних руинах, южнее города Shadowguard (см. прохождение Talendrah).



Дядю приканчивают на наших глазах.
И поделать ничего нельзя — скриптовая сцена.



Скелет Альвариса собственноручно вручает нам свой молот.
Как трогательно...

MADRIGAL (вновь)

Снег сменился дождем, а значит судоходство на реке восстановлено. Отныне вы — Лорд! Вам сообщают, что аптекарь Barthelago и рейнджер Chant отбыли в Shadowguard. Кузнец передаст вам свиток от рейнджера — Demon Papers Element III. Не пора ли навестить ваншего дядю? Идем к нему.

ЛОКАЦИЯ NORTHERN FOREST (вновь)

Дядю убивают. Прямо на ваших глазах. Совершивший это Demon Sorcerer теперь собирается прищучить вас. Я без особых проблем забил его дубиной. На месте битвы вы подберете Demon Papers Part II — последняя часть, которую просил вас принести Эльрик. Еще здесь лежит довольно крутой на этот момент посох — Hex-Keeper Staff. Больше здесь делать нечего, отправляемся в долгий путь за квестовой наковальней Anvil of Horath.

ЛОКАЦИЯ PATH OF SHADOWS

Выходы: юг — Ravenscar, север — Mercenary Camp.

Обратите внимание: по дороге туда, в локации Ravenscar, недалеко от входа в Путь Теней находится обелиск — телепортатор в Hex.

ЛОКАЦИЯ MERCENARY CAMP

Выходы: юг — Path of Shadows, север — 7 Kings Barrow.

Население: Mercenaries.

Здесь вам покажут ролик про хлыщеватого аристократа, судя по всему, командира лагеря наемников, большого чревоугодника. Не спешите смеяться — это один из шести Ревенантов — Lord Gargos, и вам еще предстоит с ним сразиться!

ЛОКАЦИЯ 7 KINGS BARROW

Выход: юг — Mercenary Camp.

В локации находится несколько Small Barrows, в которых живут Undead Kings. В принципе, там нет ничего интересного, но в одной из гробниц вы найдете мешок с арканной руной.

Barrow of Horath

Здесь вам встретится уже упомянутый Gargos. Так что запаситесь как следует лечилками. В гробнице три уровня. Из первого — два выхода, один напротив другого. Задаем в любой, идем к телепорттеру — и оказываемся на третьем уровне, где берем Anvil of Horath. Тут же нападут несколько гаргульй, но это все пустяки. На обратном пути на первом уровне нас встречает Gargos. У мерзавца — 1000 хит-пойнтов и огненный меч, которым он виртуозно владеет. Что сделал я: не вступая в бой, отбежал к воротам на второй уровень. Алгоритм такой: на втором уровне, куда враг не лезет, лечимся, каствуем на себя Minor Shield, выбегаем к Гаргосу, рубимся, пока заклинание не кончится, — и назад. Он, повторюсь, за вами не последует. Повторять до победы. Из ударов по личному опыту могу порекомендовать Underarm Smash палици. И упаси вас Бог быть паразита огненными или ядовитыми заклинаниями — он от них лечится!!! С Гаргоса вы снимете шикарный короткий меч, который на данный момент даст

сто очков вперед любому длинному.

Занеся наковальню в Hex, приступаем к поиску Heart of Kinkathra. Для этого нужно отправляться в Shadowguard. Перевозчик Allis Ham отвезет вас бесплатно.

ЛОКАЦИЯ EASTERN STEPPES

Выход: восток — Church Ruins.

ЛОКАЦИЯ CHURCH RUINS

Выходы: запад — Eastern Steppes, север — Shadowguard, юг — Eastern Fens.

Население: Gargoyles, Guardian Beasts (очень крепкие и здоровые твари — 750 HP, но меч Гаргоса против них вполне эффективен), Shadows, Raal.

Как только вы очутитесь в локации, вам встретится какой-то хам, который сразу начнет запугивать: «Молись, чтобы ты был мертв, когда мы снова встретимся», и т.д. К сожалению, податься с ним нельзя. Дорога в Shadowguard заворачивает влево под прямым углом, после поворота с левой стороны будет вход в подзем-



Когда вы берете Anvil of Horath, откуда ни возьмись выскакивает куча гаргульй.

мель. Монстров там нет, зато есть мешок с кучей подарков. Недалеко от прохода к Eastern Fens лежат боевой топор и кожаная броня.

В развалинах на вас нападет Raal с тремя Тенями. Я лично отбежал подальше, перебил Теней, потом вернулся. Четырех Fireball'ов ему хватило. На теле призрака находится письмо от шпиона. Суть в том, что ключ найден, а в гробнице находится идол или постамент с замочной скважиной. Речь идет о гробнице Альвариса (см. прохождение Rainbow Rock).

ЛОКАЦИЯ SHADOWGUARD

Прямо у входа — стол-телеporter в Hex. Здесь мы будем спрашивать всех о таинственной Guild of Assassins, кольца, подтверждающие принадлежность к которой, мы находили на убитых Тенях.

Выходы: юг — Church Ruins, север — Shadow Pass (на Tortalaran), запад — Shadowguard Manor Grounds (такие красивые решетчатые ворота), восток — Shadowguard Docks.

Сервис:

Blacksmith — кузница получше, но и подороже, чем в Madrigale.

Квест: местный кузнец Powder просит отнести посылку его другу Хаммеру в Madrigal. Когда вы это сделаете, Хаммер откупит для вас совершенно обалденные Shiny

Vambraces (+300 Armour Class!), и за этот пустяк вы получите **750 XP**. Вот это жизнь!

Apothecary — продажа, покупка и идентификация зелий, грибов и трав.

The Church of the White Moon

Здесь стоят два стражи, и пройти внутрь пока нельзя. Идет война с армией таинственного **Lightstealer'a**, который, похоже, вампир. Вам сообщают, что воевода **Lord Bane** ушел с молодыми солдатами на учения в болота на юго-востоке к **Tamaran's Pit (Eastern Fens)** и бесследно исчез.



Дух императрицы Серебеллы.

Квест: разыскать Лорда-воеводу (см. прохождение **Eastern Fens**).

После того, как вы вернетесь с Лордом назад, ворота церкви распахнутся для вас. В одной из комнат в центре здания, на столе — **Arcane Grimoire**. Из беседы с Лордом вы узнаете, что армия Blood Kin была вытеснена из города **Tortalaran**, расположенного на севере, войсками **Lightstealer'a**. Этого мерзавца можно убить лишь древним молотом **Blood-Master**, откованным легендарным Альварисом.

Квест: добраться на **Rainbow Rock**, где находится **Tomb of Alvaris**, добыть молот и принести его **Lord Bane'у** (см. прохождение локации **Rainbow Rock**).

Shadowguard Jail House (тюрьма) — пьяный шериф ничего не знает ни о какой Гильдии. Чуть позже выяснится, что шкипер, который должен доставить вас на **Rainbow Rock**, проиграл морскую карту тюремщику. Правда, когда вы придетете к нему за этой картой, выяснится, что он уже обменял ее у тардинского солдата на красное вино, и придется опять возвращаться в порт (см. прохождение локации **Shadowguard Docks**).

Таверна «**The Flock of Seagulls**» — продажа еды.

Войдя, вы увидите скриптовую сценку: мужчина и женщина уходят исполнять поручение патрона города Лорда **Crux'a**, живущего в Поместье на западе. Мужчина хорошо набрался и, уходя,роняет свиток. Это — контракт на убийство местного гробовщика **Ash'a** (см. ниже) — тот видел и знает слишком много.

Квест: предупредить Аша об опасности.

Liche House (покойницкая) — это и есть обиталище унылого типа по имени **Ash**. На вопрос о Гильдии он вам ничего не ответит. Показываем контракт, он пугается и рассказывает странную историю. Недавно он не мог заснуть ночью, выглянув в окно и увидев огоньки на кладбище. Вылез, дуралей, из дома, пошел за огоньками, дошел до гробницы (**The Secret Temple**) и в итоге наткнулся на самого **Crux'a**. Гробовщик даст вам найденный там ключ и быстро ретируется, после чего в дом ввалится несколько Ассасинов и Теней, которых надо перебить. На кровати

вы найдете **Arcane Grimoire** (это окажется **Book of Corpses**).

The Secret Temple

Население: Vampires, Raals, Guardian Beasts.

Ключ, полученный от Аша, откроет перед вами первый проход. Очень неприятный противник — **Vampire Witch**. Для начала она вызывает двух **Guardian Beasts**, а потом нападет сама. Главное — навязать ей ближний бой, так как при разрыве дистанции ведьма тут же кастует **Poison Bolt**. Я ее забил Посохом Хранителя Гекса — **600 XP**. Ключ **Lord Crux's Key** (см. прохождение **Manor Grounds**)

также самые **Guardian Beasts**, **Assassins** и **Shadows**. Главное — постараться перебить их по одному. Затем осмотрите дом. В юго-восточном углу комнаты с ящиками есть зеленая ваза, вней — руна. Рядом, в библиотеке — две книги заклинаний. Не торопитесь заходить в комнату, где находится **Lord Crux**, — он беседует с мионами, и за каждую подслушанную фразу вам будет катать экспа. Когда их разговор закончится, заходите — тут же из угла высокочит **Chant**. С Убийцами он справится и без вас, сосредотачивайтесь на Лорде. С его трупа вы снимете **700 с лишним монет (!)** и ключ — **Lord Crux's Key**. Из прошального разговора с Чантой вы узнаете, что мадригальский аптекарь **Barthelago** был на самом деле шпионом Гильдии убийц.

ЛОКАЦИЯ EASTERN FENS

Выход: север — **Church Ruins**.

Население: Swamp Spiders, Zombies.



Blood Kin пошли в яростный поход.
Берегитесь, мертвцы ходячие!!!



Да... С картами в игре довольно паршиво.
Вот все, что мне удалось смастерить на данный момент. Если кто не понял: темно-красное — это море, а розовое — суши.

откроет вам вторую дверь. В правом крыле находится магический лук и несколько стрел к нему. В левом крыле стоят два **Raal'a**. Я швырял в них **Fireball** и тут же убегал. Повторять до победного конца. Покончив с охраной, идите направо до конца, берите крутейший меч **Messenger** и получайте **1250 XP**!!! Теперь можно идти выручать **Lord Bane'a**.

ЛОКАЦИЯ MANOR GROUNDS

Выход: — восток
Shadowguard.

Население: Guardian Beasts.

Здесь вам встретится не кто иной, как... старый приятель, рейнджер **Chant**. Опять идет скриптовая сцена: похоже, **Lord Crux** и **Lightstealer** — заодно. Чант не удалось добить Кольцо Гильдии Убийц, но по крайней мере одно такое должно быть при вас. В ближайшее время вам предстоит действовать вместе. Чант поможет перебить зверюг, пасущихся вокруг дома, а когда вы войдете, тут же исчезнет. На вас нападут

затем будут потом опять сюда вернуться: во первых, на болоте вы найдете **Longbow**, а во-вторых, в центре поля недавней битвы находится обелиск-телеporter в **Hex**.

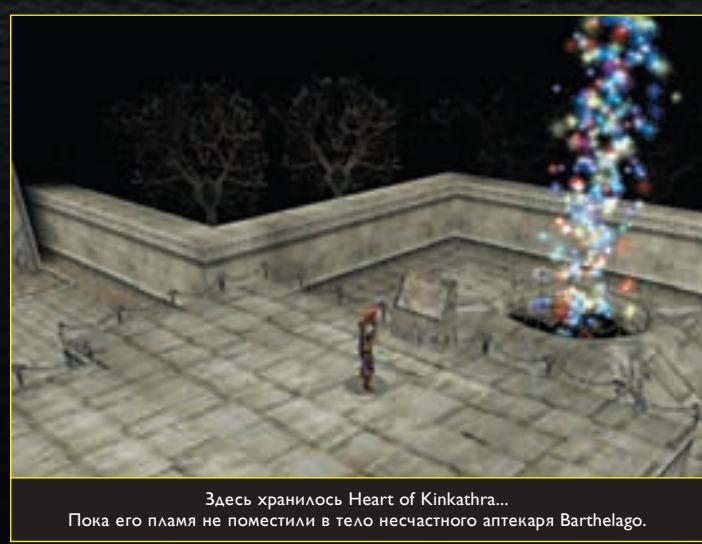
ЛОКАЦИЯ SHADOWGUARD DOCKS

Выход: запад — **Shadowguard**.

Сервис: торговец **Delgar Dim**, страшный болтун, у которого, между прочим, можно купить **Rune of Stones**. Правда, стоит она **7000 золотых...** Имейте в виду, что второй раз вы с ним здесь уже не встретитесь. В следующий раз этот тип возникнет только в **Thardolin'e**. Кроме того, он продает листок с нотами. Можно купить его сразу, а можно — потом, так как понадобится он вам еще не скоро (см. прохождение локации **Oasis**).

У причала стоит корабль, на котором можно добраться на **Rainbow Rock**. Но путь преграждают рифы, а карту шкипера давеча проиграл в карты шериfu.

Квест: найти **Sea Chart**. Как уже было сказано выше, карты у шкипера нет. Возвращаемся к кораблю и видим **Thardolin'ского** солдата, которого придется убить. Все, карта ваша, можно плыть за молотом **Blood Master**.



Здесь хранилось **Heart of Kinkathra...**
Пока его пламя не поместили в тело несчастного аптекаря **Barthelago**.



ЛОКАЦИЯ RAINBOW ROCK

Население: Thardolin Soldiers.

Очень полезное место. Здесь вы затаритесь отличной (хотя и очень тяжелой!) тардолинской броней и станете настоящим танком. Кроме того, в ящиках на кораблях находится куча еды. Здесь есть также обелиск-телеопратор в Hex.

Tomb of Alvaris

К большой конической пирамиде у входа подойдет ваш ключ-талisman. Я так понял, что он отключает огненные ловушки в полу. На трупе, лежащем недалеко от центральной площадки, вы обнаружите Blade-Chain, оружие, которое сможет идентифицировать только мадригальский кузнец Hammer. У саркофага вас встретят скелет самого Альвариса. Поговорив с ним, вы очутитесь снаружи, и молот будет при вас.

ЛОКАЦИИ SHADOWGUARD (вновь), SHADOW PASS и BLOODLANDS

Предстоит куча скриптовых сценок, в которых от ваших действий будет зависеть очень мало. Отныне вы — Young Moon, и от этого резко меняется скин героя. Chant, которого на самом деле, оказывается, зовут Laen, — это сын Lord Bane'a. Blood Kin собираются в поход против Lightstealer'a, вы идете с ними. Далее — несколько несложных боев с нечистью, главное здесь — не убить случайно кого-нибудь из своих, за это отбирают опыт.

ЛОКАЦИЯ TORTALARAN

В какой-то момент героя посыпают назад, к воротам — перебить вампиров, которые преградили выход. Разобравшись с ними, возвращаемся в замок, где Lord Bane сейчас схватится с Lightstealer'ом. На вас в этот момент наедут три вампирши, но особо выкладываться сейчас смысла нет, так как, когда супостат завалит Лорда, они испарятся. Вы должны поднять с трупа молот Blood Master и довершить начатое. К счастью, из 1750 HP у синелицего Lightstealer'a остается только 600. В принципе, ничего сложного в том, что его добить молотом, нет. С трупа вы подберете мощнейший меч Blood-Drinker. Хотя по характеристикам он круче, чем Messenger, но почему-то у меня в руках он себя никак особо не проявил, и я его продал. В этом же зале, в деревянном сундуке — мешок с ценными подарками.

ЛОКАЦИЯ SHADOWGUARD (вновь)

Ура, ура! Победа! Chant теперь король, и молот придется ему отдать. А жаль... Зато взамен вам дадут книгу — ключ в древний город Talendrah, тот самый, где находит-



Найти Thardolin Sorceress в локации Eastern Fens можно вот по этому каменному кругу. Помните, как только вы ее убьете, героя перекинет в город Thardolin!

сия так нужный вам артефакт Heart of Kinkathra. Не торопитесь ее читать! Почините оружие и доспехи, как следует запаситесь лечилками и напитками — они вам понадобятся. Когда решите, что готовы — вперед.

ЛОКАЦИЯ TAELENDRAH

Население: Mercenaries с алебардами.

В развалинах домов — куча подарков. У западного края локации стоит обелиск-телеопратор в Hex. В здании недалеко от этого обелиска вам встретится Mercenary Captain. У него 1000 HP, а в руках — Greatsword. Врученную я лично не смог его одолеть, и забил на расстоянии Fireball'ами. С трупа вы снимете кольцо, увеличивающее силу. В остроконечной палатке в юго-восточном углу здания находятся Arcane Grimoire, золото и книга. Поднявшись по ступенькам и свернув налево, вы подойдете к разноцветному фонтанчику, и с вами заговорит призрак дракона Kinkathra. Оказывается, огонь, пылающий в артефакте Heart of Kinkathra, был похищен.

Квест: верните огонь, и Сердце — ваше. Выходим из здания, идем направо за угол и видим аптекаря Barthelago, сияющего странным зеленым светом, и солдата, который пытается его убить. Расправившись с солдатом, поговорите с аптекарем. Оказывается, нужный вам огонь связан с его телесной оболочкой. Просто приведите его к разноцветному фонтану, и квест выполнен.

Проделав это, вы сталкиваетесь со второй инкарнацией Gargos'a, на этот раз — в виде демона. Впрочем, своим топором он орудует не акти как, и при наличии достаточного количества лечилок никакой опасности не представляет. А благодаря тому, что мое любимое и наиболее часто употребляемое заклинание — Fireball, герой стал практически невосприимчив к магии огня, и колдовство Гаргоса не нанесло ему никакого урона. 2000 XP и мощный топор Executioner's Axe!

Hex активирован, и отныне вы можете путешествовать из него в любой из параллельных миров — Otherworlds.

Хинт: попробуйте телепортироваться в локацию Fay Lands — Baradathlin и убейте одного Faery. Это очень крепкие противники, я лично применил огненную магию. К счастью, сами они не нападают, и вы можете спокойно убивать солдата на глазах его товарищей. С трупа вы снимете шикарную кольчугу Fay Mail и замечательную эльфийскую саблю. Проделав все это, можно возвращаться к прохождению, которое указанные предметы сильно облегчат.

Квест: пройтись по всем мирам и перебить всех демонов-Ревенантов.

ЛОКАЦИЯ MADRIGAL (вновь)

В родном городе опять все плохо: он наводнен Тардolinскими солдатами. По сути, это вторжение. Императрица Тардолина Cerebella ведет себя неадекватно, похоже, что магические исследования плохо кончились для нее. Поправив древний пакт между Тардолином и Хоратом, войска вошли в Мадригал, якобы «защищая» его от агрессии. Поговорите с жителями, зайдите в таверну. Вы узнаете, что главарь солдат по имени Al'Kadath занял дом, где раньше обретал несчастный Barthelago, а в доме Chant'a находится девушка Blood Kin. По рынку бродят иностранные торговцы.

Квест: чтобы пресечь агрессию, необходимо раздобыть артефакт Crown of Rule, символизирующий единство Тардолина и Хората. Корона находится в императорском дворце Тардолина (см. прохождение Thardolin Palace).

Поговорив с генералом Al'Kadath'ом и узнав, что за каждого убитого солдата он казнит шестерых жителей Мадригала, вы получаете квест: уничтожить солдат и убрать этого монстра из города. Это задание напрямую связано с предыдущим. После того, как вы раздобыли Crown of Rule, наведайтесь в локацию Farm Estate и убейте мерзавца.

Девушка Blood Kin — на самом деле сестра Chant'a. Она расскажет, что Тардолинские солдаты призывают через портал Tamaran's Gate на востоке.

Квест: уничтожить солдат в Tamaran's Gate. Это в локации Eastern Fens. Сначала надо перебить противников вокруг обелиска-телеопратора, а потом — иди на юго-запад. У круга, образованного квадратными каменными арками — Thardolin Sorceress. После того, как вы ее забьете (2000 XP), вас моментально телепортируют в Thardolin Docks, так что не забудьте потом вернуться и подобрать кольцо, увеличивающее параметр Magic.

ЛОКАЦИЯ THARDOLIN DOCKS

Выход: юг — Oasis.

В одном из домов (его можно узнать по «открывающейся» двери) девушка по имени Yarana даст вам одежду, подходящую для путешествия по пустыне. Ура! Герой опять меняет скин и получает за просто так 1500 XP. Все вокруг говорят, что нужная вам корона находится во дворце и что императрица действительно сильно изменилась в последнее время. По порту гуляют торговцы, в том числе — уже знакомый нам Delgar Dim, у которого надо купить Sheet of Music. На кораблях, стоящих у причала, — ящики с подарками. В каюте одного из них находится Admiral Pinneos.

Квест: адмирал желает выяснить, что охраняют солдаты на археологических раскопках к югу от города. Он купит у вас любые найденные там предметы. Задание будет считаться выполненным, когда вы расскажете ему о призраке императрицы (см. прохождение локации Oasis).

ЛОКАЦИЯ OASIS

Выходы: север — Thardolin Docks, юг — Deep Desert.

Недалеко от перехода в Deep Desert находится обелиск-телеопратор в Hex.

Население: культисты, которые ходят вокруг колодца Jaard's Well в южной части локации и надеются вызвать каменного бога. Ничего у них не выйдет, а вот мы его вызовем (см. далее). Перебив культистов, загляните к умилишенному, живущему в западной части локации. Он скажет очень важную вещь: ключ к колодцу, соединяющему миры, — музыкальный инструмент. Речь идет об артефакте the Flute of Desert Songs (см. прохождение локации Deep Desert). За костром — вход в пещеру, в которой находится несколько подарков. В восточной части локации два солдата перекрывают узкий проход. Разговор заканчивается дракой. Когда вы войдете, увидите призрак императрицы Серебеллы. Она расскажет, что ее плотью овладела Incubah — один из демонов-Ревенантов. Она посыпает солдат через порталы, используя магию, добывая которую, иссушает и губит землю.

Квест: убить демонессу (см. Thardolin Palace).

ЛОКАЦИЯ DEEP DESERT

Выход: север — Oasis.

Население: Sand Krakens, Desert Wraiths.

Песчаные кракены не так опасны, как кажется. Главное — побыстрее подбежать к ним вплотную. Если вы последовали моему совету и раздобыли эльфийские кольчугу и саблю, то вблизи они вас ранить не

смогут. В северной части локации находятся два входа в Ruined Temples. В одном из них на вас нападут Desert Wraith и очень нехороший волшебник Kaldaroth. Мой совет: сначала забить Wraith, стоя у самого выхода; выйти, вылечиться и лишь затем заняться вторым противником. С его трупа вы снимете ту самую квистовую флейту Flute of Desert Songs. В пирамидке в центре зала — Arcane Rune.

Квест: поиграть на флейте у колодца Jaard's Well.

В другом Ruined Temple врагов нет. Там вы найдете еще одну Руну, вино и довольно любопытный жезл Wand of Banishing.

ЛОКАЦИЯ OASIS (вновь)

Пришло время сыграть на флейте. Анимация героя в эти моменты просто потрясающая! Если вы прочли книжку «The Well of Souls», которая попадалась нам на нашем долгом пути, то помните, что некоторые духи не могут пройти через колодец, соединяющий наш и потусторонний миры. У этих несчастных душ есть особые монетки. Получив такую монетку, смертный может сам пройти через этот тоннель (эти сведения еще пригодятся в дальнейшем). Итак, играем мелодии, записанные на купленном у торговца листочке.

Desert Rain — получаем экспу, из облаков падают кусачие жучки.

Prelude in D Minor — вызываем Ревенанта по имени

Chimera (это его щетко пытались привлечь несчастные культисты). Несмотря на большой запас HP, это не очень сильный противник. 3000 XP! Еще одним демоном меньше!

Majesty — герой пускается в пляс.

Free Souls — получаем опыт, никаких других видимых результатов.

ЛОКАЦИЯ THARDOLIN DOCKS (вновь)

Вернувшись к адмиралу и доложив о призраке императрицы, вы заслужили его доверие. Он рассказывает вам, что тоже хочет получить Crown of Rule.

Квест: адмирал дает взрывчатку и просит положить ее между телегой и дворцовыми воротами. После этого надо вернуться к нему на набережную, раздастся взрыв, и откроется проход во дворец. Вперед!



Вот так выглядит Seculorum человека, любимое заклинание которого Fireball.



Подумать только, до чего может довести игра на флейте! Chimera, собственной персоной!

THARDOLIN PALACE

Население: Thardolin Soldiers.

В чучеле синего тигра слева от входа — Gemstone. Во дворце ваш главный враг — Incubah. Главное — навязать ей ближний бой. Несмотря на то, что у демонессы 4000 HP, я ее забил алебардой, лишь один раз использовав Full Potion of Health. На трупе — Blade of Incubah.

Императрица возвращается в свое тело, праздник, награды и экспа! Герой в третий раз меняет скин. Crown of Rule ваша. Королева просит прислать ей мадrigальского кузнеца Hammera. Возвращаемся домой.

ЛОКАЦИЯ MADRIGAL TOWN SQUARE (вновь)

Большой праздник в честь примирения с Тардолином омрачается нашествием Rat Demons. Эльрик и паромщик укрываются в доме, а вам, солдатам и шикарно одетому воину, оказавшемуся кузнецом Хаммером, предстоит отбиваться.

Квест: очистить город от тварей, лезущих из канализации.

(Окончание следует...)

СИ TACTIX



Демонесса Incubah ничего не смогла противопоставить моей алебарде. И ее 4000 HP летят псу под хвост.



Не так страшен песчаный кракен, как его малюют! Главное — побыстрей подбежать.

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION

Продолжение.
Начало смотри в номере 13 (70) июль 2000 года

Сергей Драгалин и Юрий Поморцев

КУРС МОЛОДОГО ВАМПИРА

Все бы было просто замечательно, если бы вампир не был столь уязвим. Да, лучи Солнца — это неприятно, но от них можно спрятаться в безмолвии склепа; осиновый кол в сердце — летально, но его еще надо загнать в указанную анатомическую часть тела; чеснок и распятие — в худшем случае вызовут легкое жжение... Все это не столь страшно, куда опаснее другое — отсутствие возможности сохранить игру. Это действительно настоящий вампирский бич.

Мы уже говорили в прошлой части, как можно бороться с сим страшным недугом. Основной совет — регулярное копирование в другую директорию *Autosave* — по-прежнему более чем актуален, по крайней мере, до выхода патча. Поскольку игра скидывает данные в *Autosave* перед входом в каждую новую локацию (в тот момент, когда появляется надпись «*Loading*», а после — название новой локации), то делать копии можно (и нужно) достаточно регулярно.

А теперь — еще один метод, более эффективный. В игре есть заклинание *Walk the Abyss*, являющееся аналогом *Town Portal* из одной малоизвестной игры. Но при этом *Walk the Abyss* обладает тремя очень важными особенностями. Во-первых, оно переносит героев не просто в город, а в вампирский приют (*haven*), во-вторых, в момент телепортации происходит сохранение игры в *Autosave* (см. выше), а в-третьих, после путешествия через магический портал можно повысить характеристики персонажей за счет накопленного опыта. Совершенно очевидно, что данное заклинание наиболее эффективно использовать перед сражениями с локальными боссами, тем более, что цена свитка с заклинанием (а на первых порах оно доступно только через свитки) составляет около 60-70 золотых, что весьма недорого.

Другой животрепещущий вопрос — как развивать героя и какие характеристики повышать в первую очередь. На первых порах рекомендую бросить все силы в прокачку *manipulation* (до 90-100), силы (до 35-40) и заклинаний *Feed* (4-5) и *Blood Healing* (4-5). Заклинание *Feed* позволяет пить кровушку из жертвы, причем, чем выше уровень заклинания, тем больше шансов у персонажа-вампира вонзить клыки в яремную вену. Таким образом, развив достаточно ловкого вампира, умеющего виртуозно утолять кровавую жажду, мы обеспечиваем минимальный запас по выживаемости. Дальнейшее развитие уже не столь принципиально — ориентируйтесь по собственною вкусу и предпочтениям.

Что касается «стоимости» прокачки характеристик (раз уж мы затронули эту тему), то алгоритм тут следующий. С каждым разом повышение любой характеристики (будь то заклинание или базовая статистика) требует все больше очков опыта. Для базовых параметров таблица выглядит следующим образом (дисциплины не рассматриваем, так как они прогрессируют строго индивидуально) см. таблицу.

Итого, повышение с 99-го до 100 уровня обойдется в 1485 пунктов опыта. Не так мало, если учесть, что на это

УРОВНИ	НАЧАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ	ИНКРЕМЕНТ
1-50	0	+4
50-60	250	+5
60-70	360	+6
70-80	560	+8
80-90	800	+10
90-100	1350	+15

же «сумму» можно прокачать героя примерно на десяток уровней на начальном этапе.

Теперь о том, «где пить и кого пить». Нападать на городских жителей не рекомендую — рядом почти всегда находится стража (полиция), которая прибежит на помощь жертве. Но вот в тихих закоулках или на полузаброшенных окраинах города можно вдоволь насладиться вкусом крови. Однако и тут не следует перегибать палку — если выпить из жертвы слишком много крови (более четырех пятых по индикатору), то последняя попросту умрет, прихватив с собой в царство Аида и несколько поинтов *humility* нашего героя-вампира. Другой вопрос — противники, которых не только можно, но и нужно умерщвлять лихиением крови. Учтите, что во время утоления жажды вампир становится достаточно уязвимым, и если на него в этот момент набросится ватага противников, то последствия могут быть самыми тяжелыми. Оптимально оставлять после схватки одного-двух полуживых волонтеров на восстановление кровяных запасов.

Дисциплины, или «вампирская магия», используются следующим образом. В левой нижней части экрана выбирается «быстрое заклинание» щелчком левой кнопки мыши или нажатием клавиши «1»...«6». После этого применить дисциплину можно щелчком правой кнопки. Аналогично используются свитки — достаточно взять его из инвентаря и щелкнуть правой кнопкой. Ну а полный список заклинаний вызывается клавишей «D».

Последний общий совет — используйте сундук (*vault*), где можно хранить вещи каждого из персонажей ОТДЕЛЬНО. Такой сундук всегда располагается в приюте (*haven*) рядом с гробом.

Последнее — ни в коем случае НЕ включайте режим *Offensive Stance* в городе! Иначе ваши спутники начнут атаковать без разбору жителей и стражу — даже если вам удастся устроить успешную кровавую бойню, потеря *humility* будет слишком велика...

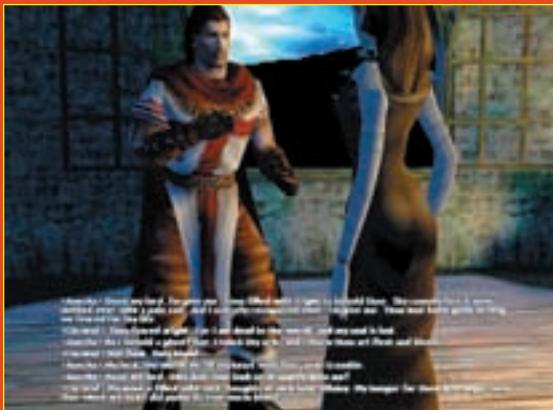
Все, для вводной части достаточно. Остальные советы и хинты ищите в тексте прохождения.

ПРОХОЖДЕНИЕ. ЧАСТЬ 2

СТАРАЯ ПРАГА

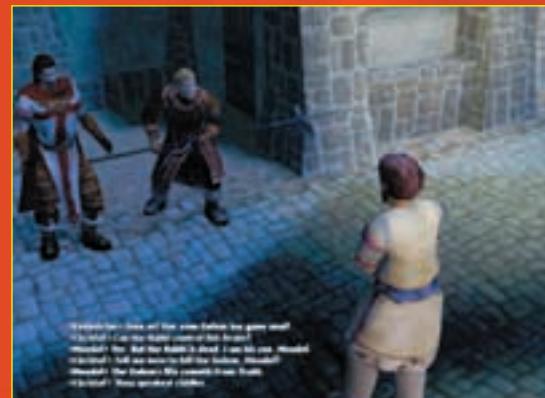
Итак, в прошлый раз мы остановились на том роковом моменте, когда главный герой был обращен в вампира и примкнул к клану *Bruijahn*. Завязку можно считать завершенной, а настоящую игру — открытой. Приступаем.

После долгого разговора с главой клана — Екатериной (*Ecaterina*) и ее соратниками-прислужниками отдохните в приюте (*Haven*), после чего отправляйтесь вместе с Вильхемом (*Wilhem*) к западной части города. Вам нужно совершить небольшую прогулку по подземельям монастыря (*Petrin Hill Monastery*) и вернуть один очень важный документ (*Nod Fragment*). К слову, советуем внимательно выслушать все наставления Екатерины и Вильхема — они хотя и много говорят, но по делу.



Когда вы окажетесь на мосту (*Judith Bridge*), Вильхем предложит попробовать утолить кровавую жажду. На роль «донара поневоле» будет избран одинокий бродяга — тренируйтесь, благо особого вреда несчастному вы не нанесете. Чтобы всплыть клыками в артерию, достаточно выбрать дисциплину *Feed* и щелкнуть правой кнопкой мыши на фигуре потенциальной жертвы. Только не нужно пытаться проделать такой же трюк со стражами или городскими жителями — неприятности будут гарантированы.

Продайте все лечебные снадобья (склянки с синей жидкостью) — теперь они не нужны, так как не оказывают никакого воздействия на вампиров. А вот флаконы со святой водой (*Holy Water*) приберегите, они в скором времени понадобятся. Так же полезно будет держать в инвентаре несколько свитков с дисциплинами *Walk the Abyss* и *Awake*. Последнее позволяет вернуть к жизни «погибшего» вампира — так что пока в команде жив хоты бы один боец, можно считать, что все в порядке. Вампирские бонусы, однако!



Перед входом в монастырь можете немного «подзарядиться» и испить крови от монахов, прогуливающихся вокруг здания. Как ни странно, но богоугодники не будут особенно против — главное, не убейте их излишне усиленным откачиванием кровушки.

Монастырь состоит из трех уровней, на последнем из которых обитает местный босс — классическая схема для всей игры. Все ловушки и загадки решаются элементарно (дернуть рычаг, чтобы открыть дверь, — это и загадкой не назовешь!) — главное будьте внимательны и собираите все предметы, спрятанные в темных закутках монастыря. Особенно тщательно выискивайте те бонусы, которые выпадают из убитых противников — из желания строго соблюсти все масштабы и пропорции создатели

игры нарисовали кольца и монеты размером в несколько пикселей, что сделало их поиск, мягко говоря, проблематичным. Поэтому используйте следующий трюк — выберите наиболее панорамный вид и несколько секунд не трогайте камеру. Все разбросанные предметы время от времени дают характерные блики — по ним-то и ориентируйтесь.



Не забывайте регулярно восстанавливать запасы крови прокусыванием жил противника. Не удивляйтесь, если такая атака будет удаваться лишь с энной попытки, — пока дисциплина **Feed** не прокачена до 3-4 уровня, Кристоф сможет вонзить клыки в шею жертвы только после серии неудач.

Перед тем как войти в обитель местного босса — Меркурио (**Mercurio**), используйте свиток с дисциплиной **Walk the Abyss** и махните в приют. Там прокачайте все важные характеристики (см. схему начального развития персонажа выше), при необходимости прикупите обмундирование и снаряжения (обязательно запаситесь хотя бы тремя флаконами со святой водой) и возвращайтесь к Меркурио.

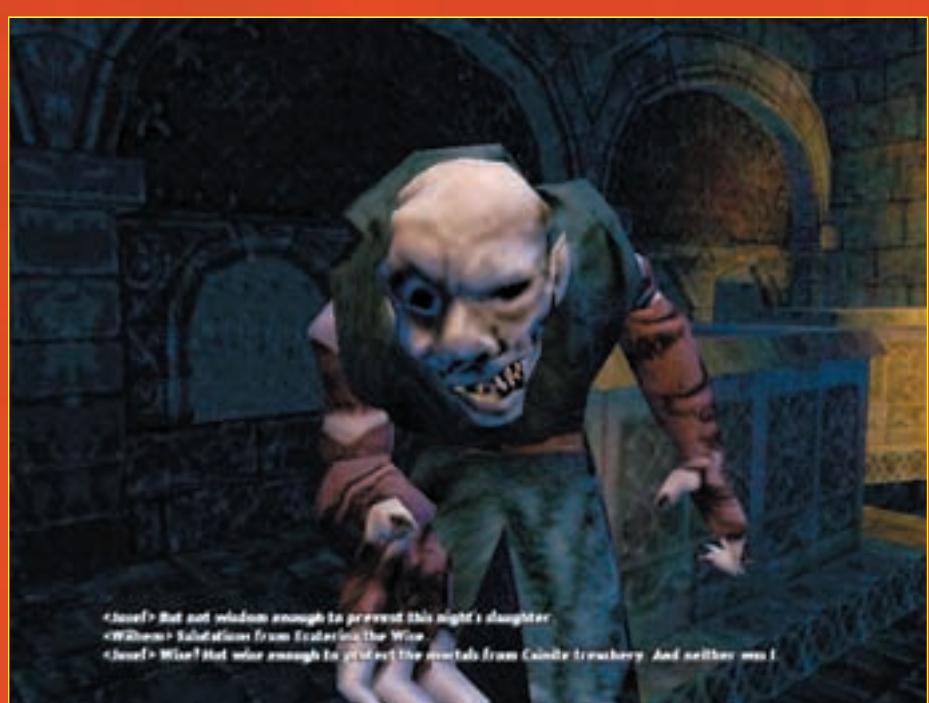


Победить в «честном» поединке этого самоуверенного отшельника будет не так-то просто. Поэтому лучше будет использовать небольшую хитрость, связанную с применением святой воды — киньте в Меркурио пару-тройку фланков, и он навсегда исчезнет с лица земли. Всех хлопот.

Во время скитаний по подземельям вам встретится не идентифицированный предмет — огромная кость. Чтобы узнать ее скрытые свойства, нужно купить свиток с дисциплиной **Spirit (Scroll of Spirit)**. В дальнейшем вы выучите и одноименную дисциплину, но пока же придется довольствоваться лишь «одноразовыми» свитками.

Возвращайтесь к Екатерине и отрапортуйте о выполнении задания. После этого вас сразу же подрядят на выполнение новой миссии — уничтожение разбушевавшегося голема. Голем находится в северной части города (**Northen Quarters**) и рьяно терроризирует местных жителей.

Пожалуй, это одно из самых сложных заданий в игре, так как слишком уж неравны силы ваших молодых, едва сос-

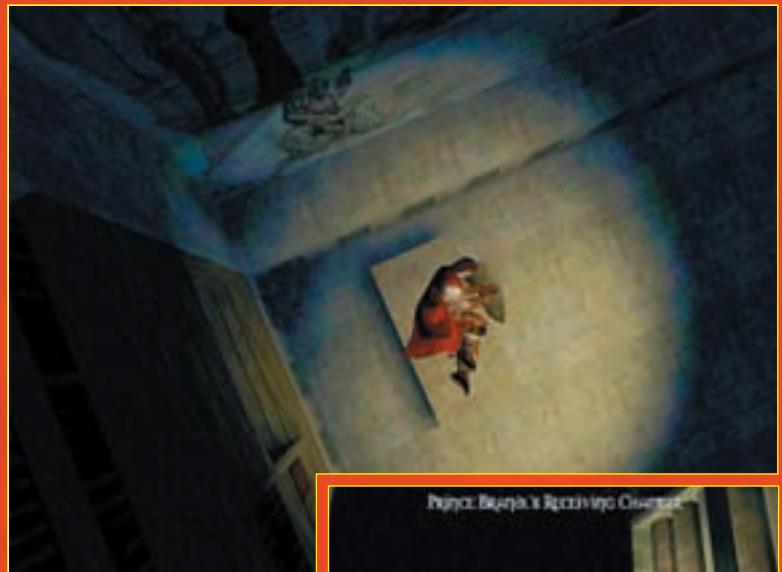


и за его стопроцентную работоспособность не ручаемся.

После уничтожения каменного демона (а это обязательно свершится — главное, запаситесь терпением) подберите свиток и отправляйтесь к монастырю. Недалеко от входа вам встретятся два вампира, один из которых (точнее, одна из которых) присоединится к вашему отряду. Добро пожаловать, Серена (**Serena**)!

Возвращайтесь в приют — это и будет завершением данной части. А ночью... А ночью... Впрочем, вы сами все увидите.

Наутро отправляйтесь к кладбищу (северная часть города, прямо за площадью, где буйство

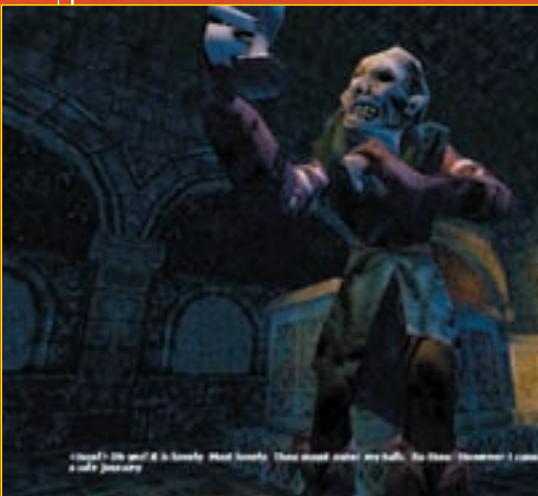


тоявшихся вампиров и гигантского каменного чудовища. Завалить его удастся далеко не с первого раза, но благо перед входом в соответствующую локацию происходит автоматическое сохранение игры.

Как свести к минимуму число попыток? Во-первых, обязательно экипируйте обоих персонажей алебардами или иными **ДЛИННЫМИ** орудиями. Это позволит атаковать голема с большой дистанции и избежать ряда близких атак. Во-вторых, используйте дисциплины **Celerity**, причем очень желательно предварительно их прокачать хотя бы до второго уровня — иначе эффект будет прекращаться слишком быстро. Говорят, что очень здорово забираться на какую-нибудь лестницу и оттуда бить голема по голове, но мы такой способ не проверяли в действии



вал голем) и найдите около входа в подземные туннели страж из клана Носферату по имени Джозеф (Josef). Поговорите с этим отвратительным на вид созданием (что, впрочем, ни в коей мере не соответствует аристократическому духовному миру) и побеседуйте ему принести крови знатной вампирши. Выбора нет: единственная известная нам вампирша из числа Старейшин — это Екатерина. К счастью, она женщина умная и дальновидная, поэтому без проблем соглашается нацедить в кубок собственной кровушки.



транс, заставляя нападать на товарищ по оружию — точно так же, как и при зашкаливании **Frenzy**. Если вдруг персонаж стал безумствовать, немедленно переключайтесь на другого участника отряда и уничтожайте магов, стараясь при этом не приближаться к вампиру-берсерку.

В целом лабиринт не очень сложен, хотя и чуть более запутан, нежели предыдущие. Очень удобными ориентирами выступают

саркофаги — ведь в тех местах, где вы уже побывали, саркофаги обычно открыты, верно?

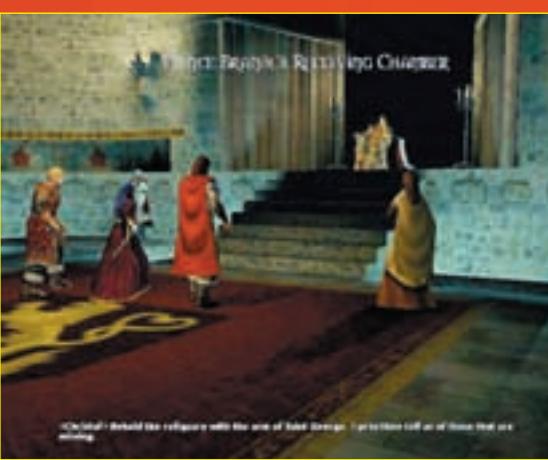
На втором ярусе туннелей будет... выход на поверхность — прямо к торговой лавке, расположенной в **Golden Lane**. Очень удобно, учитывая, что лабиринт буквально переполнен всевозможными более-менее ценными предметами, и перетащить их все за один раз никак не получится. Да и дополнительные снаряжения, которые можно приобрести у старухи, никогда не будут лишними.

Третий уровень представляет собой систему телепортеров и лестниц — очень запутанную на первый взгляд. На самом же деле все более чем тривиаль-

но. Каждый телепортер ведет к еще двум — одному «правильному», который выведет ваш отряд к следующей контрольной точке, и к одному «неправильному», который отбросит наших вампиров назад, к предыдущему телепортеру. Учитывая то, что телепортеров всего три или четыре пары, пройти этот этап методом «научного тыка» можно за несколько минут. Ну а если вы хотите действовать более изящно — читайте выдержки из хроник Кайна (светлые пластины на колоннах) и смотрите, какая из гравюр над нишей-телеопортером более соответствует тексту — в нее-то и нужно идти.

Поединок с призраком будет довольно проблематичным, так что не удивляйтесь, если он в первый раз за несколько секунд разделается с отрядом. Второй раз должен быть более успешным.

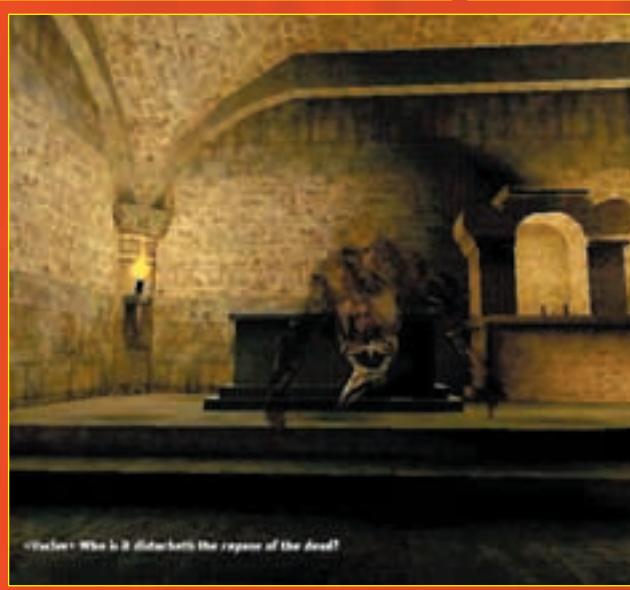
Разделавшись со стражем-призраком, идите в следующую комнату и забирайте оттуда **Regalia**. После этого возвращайтесь через **Golden Lane** и идите в приемную принца с хорошими вестями. Правда вот принц не обрадует вас новостями, ой как не обрадует...



ВНИМАНИЕ! Замечена неприятная сценарно-скриптовая ошибка — Екатерина присутствует сразу в двух местах: в Университете и в приемных покоях принца. Так вот, нужно идти именно к той Екатерине, которая находится в Университете — она «настоящая», и именно она поделится своей кровью. И еще. Не обращайте внимания, что кубок с кровью не появился в инвентаре героев — квестовые предметы в явном виде не фигурируют.

Получив вожделенную кровь Екатерины, возвращайтесь к Джозефу и напомните о его обещании открыть вход в туннели за кровь знатной вампирши. Джозеф нехотя согласится, напоследок недвусмысленно намекнув, что его сородичи будут не очень-то довольны визитом вампиров враждебного клана. Иными словами, нас опять будут бить.

Носферату — не очень сильные противники, но зато обладают способностью становиться невидимыми. Последняя способность несколько отягощает процесс сражения, но не слишком принципиальна. А вот на втором уровне вы встретите действительно опасных противников — носферату, владеющих дисциплиной **Berserk**. Она мгновенно вводит персонажа в



часовня (**Tremere Chantry**), расположенная на окраинах **Golden Lane**, — лишь ширма для работников. Отышите ее, зайдите внутрь, пройдите через несколько дверей и ширм, и вы окажетесь в мире магов. Маги — очень опасные противники, так как они, во-первых, умеют становиться невидимыми, во-вторых, частенько применяют заклинание огненного шара (болезненно, друзья, очень болезненно), в-третьих, лихо используют вампирские способности и вообще достаточно живучи. Их единственным уязвимым местом является низкая подвижность и скорость передвижения. Страйтесь уничтожать магов поодинчке, избегайте окружения (это летально), примените заклинания **Celerity** и не жалейте склянок с кровью. Ну а чтобы продолжать видеть противников даже после того, как они стали невиди-



мыми, используйте свиток с заклинанием **Heightened Senses**.

Если подойти к любому из магических кругов с горячим огнем в центре, материализуется либо камень крови (**blood stone**), либо попрыгун (**hopper** — существа, которых призывают маги), либо элементаль, либо призрак. Каждый магический круг срабатывает единожды.

На третьем уровне вам встретится Эрик (**Erik**) — исполин, прикованный к корню огромного дерева. Уничтожьте охрану и подойдите к нему. После небольшой беседы Эрик присоединится к вашему отряду. Экипируйте этого богатыря по полной программе (рядом лежат отличная кольчуга и несколько мечей) и идите в логово Ардана (**Ardan**).

Не думайте, что этот хитроумный маг и вампир действительно испугался вашего отряда — очень скоро вы в этом убедитесь. Но в бою он окажется не столь уж опасен — вероятно, с ним можно было бы спокойно спариться и тремя героями, а уж при поддержке исполнка Эрика — так и вовсе проблем не возникнет.

Победив Ардана, возвращайтесь к Екатерине и поговорите с ней касательно Анечки. Проявите настойчивость (не соглашайтесь забыть о возлюбленной Кристофе!), и ваши труды будут вознаграждены. Вся группа отправится по следам работогровцев в Венну. И это будет второй частью приключений нашего экс-крестоносца, а ныне вампира...

ВЕННА

Венна встретит нас холодным дыханьем зимы и ослепительно белым снегом. Но нашей команде не до эстетства — любому вампиру куда важнее отыскать надежный приют, где он сможет хранить вещи и предаваться особому вампирскому сну. К счастью, такой приют будет совсем рядом — буквально в нескольких шагах, за первой же открытой дверью. Чтобы добраться до подвал, где расположены саркофаг и сундук (все вещи в нем сохранились!), дерните рычаг на стене.



Советуем потратить некоторое время на изучение городских кварталов. Очень скоро вы убедитесь, что Венна разделена на два периметра — внешний и внутренний. Первый нас пока не интересует, а вот во втором находится таверна с звучным названием **Green Frog Inn**. Зайдите туда, поговорите с кутящими вампирами и возьмите свиток с приглашением (**Count Orsi's Invitation**).

Отправляйтесь к Орси, резиденция которого

(**Entrance to Stephansdome**).

А вот теперь небольшой сюрприз — впервые ваши подопечные столкнутся с одной очень серьезной типично вампирской проблемой — смертельными лучами солнца. Будьте очень внимательны и всеми силами избегайте попадания вампиров на освещенные участки (правда, где короткой прогулки под солнцем не избежать, но таких мест, к счастью, немного).

Самым простым, но достаточно растянутым по времени

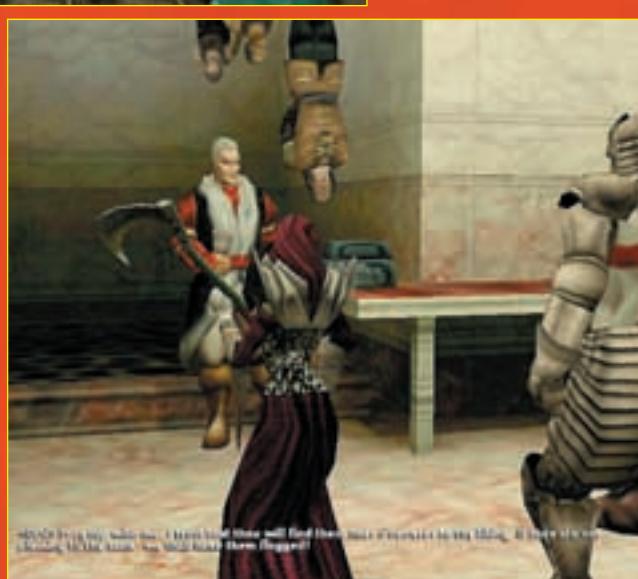
вариантам прохождения этого этапа является использование одного героя. Выберите своего фаворита из команды (мы, не мудрствуя лукаво, выбрали Кристофа) и прикажите остальным вампирам оставаться на своих местах. Для этого щелкните на каждом небольшом зеленом ромбике, который находится в правой части индикатора здоровья/крови/ярости.

Теперь основная задача — осторожно провоцировать на бой противников, стараясь разделяться с ними по одиночке. Местные обитатели не слишком опасные воины, и Кристофер без



находится в западной части города (**Count Orsi's Mansion**). Поговорите с этим мерзяком с аристократической внешностью и примите от него задание. Конечно, работать на такого негодяя — испытание не из легких (тем паче, что он окажется предателем), но выбора у наших героев нет. Придется действовать.

Первым делом отправляйтесь в центральную часть Венны и найдите там единственную незапертую дверь в центральном здании. Поднимитесь по лестнице на самый верхний этаж и вылезайте через окно на крышу. Потом двигайтесь по карнизу до тех пор, пока не доберетесь до двери на чердак (упасть вниз невозможно, так что двигайтесь смело). Это и будет секретный вход (**Secret**





особого труда разделается с двумя-тремя супостатами, но если их будет больше, то шансы на победу резко уменьшаются. Поэтому действуйте очень осторожно.

Когда вы доберетесь до огромного маятника, используйте ускоряющее заклинание, встаньте НА КРАЙ карниза и стремглав пробегайте мимо смертоносной качающейся машины. Нажмите кнопку, затем дерните два крайних рычага на стене и идите в открывшийся проход.

На следующем этапе вся группа АВТОМАТИЧЕСКИ окажется рядом с главным героям. Здесь тоже найдется несколько участков, которые будут залиты лучами солнца, но они не столь опасны, а главное, не столь велики по сравнению с предыдущим этапом. Так что действовать в одиночку уже не обязательно.

Последующее прохождение будет несложным — единственная загадка с четырьмя кнопками на стене решается элементарным перебором (если не ошибаемся, достаточно просто нажать все кнопки подряд, начиная с левой).



С противниками в виде полупрозрачных теней лучше всего сражаться при помощи дисциплин *Celerity* и *Claws*. Обычное оружие малоэффективно против них, хотя при желании вы можете уничтожить Тень и простым мечом.

В finale вы доберетесь до Черного Лютера (*Luther Black*), который будет лежать на серебряном распятии в ожидании смерти. Он будет подстрекать Крис-



ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

Все нижеприведенные коды даны с единственной целью — помочь справиться с тупиковыми ситуациями и избежать ловушек, уготовленных страшным зверем по имени «баг». Мы ОЧЕНЬ НЕ РЕКОМЕНДУЕМ пользоваться ими в других случаях, например, не нужно срочным образом активировать «God Mode», если у вас не получается завалить какого-либо монстра. Лучше посмотрите прохождение, где есть все необходимые подсказки и советы.

Коды активируются следующим образом — необходимо запустить игру с параметром «console». Для этого щелкните правой кнопкой на иконке игры, выберите пункт «properties» («свойства») и наберите «-console» ПОСЛЕ названия запускного файла. Стока должна выглядеть приблизительно следующим образом: «C:\Program Files\Vampire The Masquerade — Redemption» -console.

Все, остальное дело техники — нажмите тильду (~) во время игры для вызова консоли и вводите нужный код с необходимыми параметрами. Например, код «jump» (без кавычек, разумеется) немедленно перенесет вас на указанную локацию, правда, при условии, что персонаж находится в том городе, где расположена эта локация. Иными словами, если Кристоф находится в Праге, то команда «jump anezkaroom» будет успешно обработана (см. список локаций), а вот команда «jump bridge» — увы.

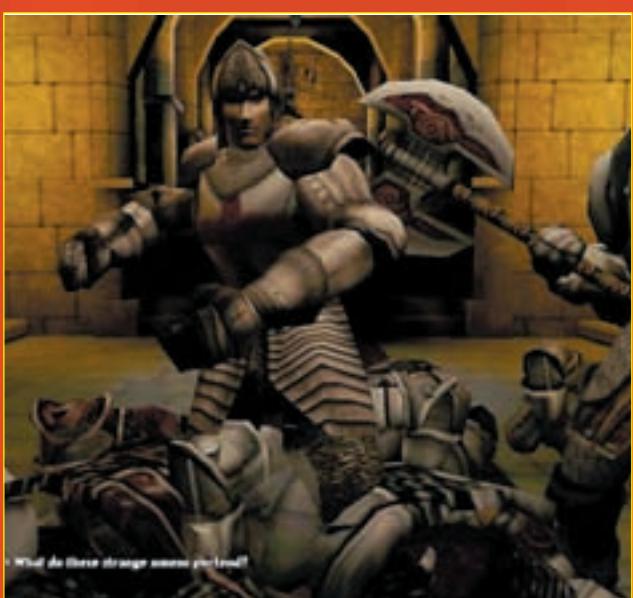
PRAGUE:	goldenlane haven inn4stags joseftunnels1 joseftunnels2 joseftunnels3 judithbridge monastery1 monastery2	monastery3 nquarter oldtown petrinhill praguecastle princebrandl silvermines silvermines2 silvermines3	smithy stthomas university unorna vyscastle1 vyscastle2 vyscastle3 vyscastle4 vysmountain	VIENNA:	innerhouse innerstadt northernringstrasse orderofhermes orsimansion outerstadt southernringstrasse stephansdom1 stephansdom2
anezkaroom ardanchantry1 ardanchantry2 ardanchantry3 ardanchantry4 convent eastgatenight					

тофа к убийству, так как не хочет сам накладывать на себя руки, дабы не попасть как самоубийца в ад. Теоретически его можно убить, после чего у вас будет около пяти секунд, чтобы дернуть два рычага, находящихся на крыше (воспользуйтесь дисциплиной **Celerity**, чтобы успеть уложитьсь в этот интервал времени). Но лучше не брать на себя чужие грехи и отказатьсь обнажать оружие. Тогда Лютер наложит на себя руки, заодно пытаясь прихватить с собой и ваш отряд — вся комната в одиночестве будет залита ярким солнечным светом. Но без паники. Просто выводите отряд из комнаты, не пытаясь укрыться где-нибудь в тени у стен (проверяли — бесполезно).

Вернувшись на этаж ниже, вы встретитесь (угадайте-ка с кем!) с Орси. После небольшого, но очень насыщенного эмоциями диалога вся группа окажется в запертом

подвале (интересно все же, как Орси и его стражам удалось спрятаться с такой командой?). Правда, уже через несколько секунд наши бравые вампиры окажутся на свободе — и все благодаря в высшей степени эксцентричной идеи Серены...

Выбираться из подвала будет довольно весело — характерный **hack'n'slash** без вредных примесей; только сеча и ничего кроме сечи. На пути встретятся противники трех видов: Рыцари, Лорды и Капитаны (по возрастанию степени опасности), плюс еще несколько магов, с кото-



рыми вы когда-то имели честь познакомиться в пражской часовне. Главное — не нападать на всех одновременно, а аккуратно вычищать комнату за комнатой.

В одном из залов вы найдете амулет, который необходимо доставить местной волшебнице — **Orvus**. Он находится у одного из магов — не пропустите! Другая интересная находка — меч с «вампирскими способностями» (**Ainkur sword**), который хотя и не обладает огромной атакующей силой и, больше того, двуручный, но зато добавляет владельцу кровь жертвы. Найти эту штуку можно в огромном зале с изящной росписью на стенах (к залу ведет характерное ярко-красное ковровое покрытие).

После того как будет убит последний противник (а это будет уже около самого выхода), поднимитесь наверх и дерните рычаг. Затем спускайтесь вниз, забирайте неплохой топорик, оставшийся у убитого Капитана, и выходите в город.

Свобода? Не торопитесь. У нас осталось еще одно дело в Вене — но это уже отдельный разговор, который мы заведем в следующий раз...

Окончание следует...

TACTIX

stephansdom3
teutonicknightbase1
teutonicknightbase2
teutonicknightbase3
teutonicknightbase4
weaponsmith
westernringstrasse

LONDON:

bridge
brothel
cargoship
clubtenebrae
curioshop
eastlondon
setitetemple1
setitetemple2
setitetemple3
setitetemple4
societyofleopold1
societyofleopold2
societyofleopold3
toweroflondon1
toweroflondon2
toweroflondon3
toweroflondon4
westlondon

NEW YORK:

barclaylobby
barclaystorageroom
cathedralofflesh1
cathedralofflesh2
cathedralofflesh3
devnullapartment
giovanniwarehouse1
giovanniwarehouse2
giovanniwarehouse3
gunhaven
newmoon
newyorkdocks
newyorkuptown
orsifactory1
orsifactory2
orsifactory3
orsifactory4
orsipenthouse
sewers1
sewers2
sewers3
sewers4

ДРУГИЕ КОДЫ:

god 0/1 — 1=включить «God Mode», 0=выключить «God

Mode»;

cash # — добавить в кошелек указанное число золотых;

dropcash # — выбросить из кошелька указанное число золотых;

xp # — добавить указанное число поинтов опыта выбранному персонажу;

freecasting — использовать дисциплины без расхода крови;

ai — отключает AI для всех противников и персонажей вашей группы;

addalldisciplines # — увеличивает уровень всех дисциплин до указанного значения;

revive — восполнение здоровья (не может применяться после смерти персонажа);

vault — открыть сундук, в котором лежат вещи героя (один из немногих относительно «честных» кодов — его можно использовать, дабы избежать многократных походов от торговца к приюту и обратно);

freeammo — при стрельбе не расходуются патроны (в том числе при стрельбе из лука не расходуются стрелы);

stakme — проткнуть персонажа колом;

killme — истинная смерть для выбранного персонажа;

totals — информация о текущем состоянии героев;

addthing # — создать указанный предмет (например, параметрами могут быть Vitae, Dagger и др. — ориентируйтесь по игровым названиям);

advancement — вызов экрана повышения характеристик;

framerate 0/1 — показывать статистику о скорости вывода графики (кадров в секунду) до указанного значения;

freeze — обездвижить тела (камера при этом по-прежнему может двигаться);

poisonme — отравить выбранного персонажа;

diseaseme — напустить болезнь на выбранного персонажа;

damage me — нанести выбранному персонажу повреждения;

whereis — информация о текущей локации;

frenzyme — принудительно ввести персонажа в состояние ярости (frenzy);

maxfps # — ограничить максимальную скорость вывода графики (кадров в секунду) до указанного значения;

pause — приостановить игру;

resume — снять игру с паузы.

Вообще-то ведущий рубрики «Обратная Связь» должен быть объективным человеком. Нельзя же выбирать письма для публикации, основываясь на своих личных предпочтениях! Редактор отдела писем, на самом деле, должен быть добрым, отзывчивым и мягким, способным всегда понять, чего хочет читатель. Он обязан всегда оставаться спокойным, и, если шутить, то ни в коем случае не над теми, кто присыпает письма. Вообще-то, если придерживаться всех этих требований, то получится, что на письма вообще не стоит отвечать. Это максимум проявления деликатности. Однако я считаю, что это все-таки принципиально неправильно. Рубрика-то называется «Обратной Связью» — само название подразумевает наличие ответа. Так что все остается по-прежнему.

magazine@gameland.ru



ай Gameland!

Пишет тебе твой постоянный читатель (стаж не имеет значения).

1. Журнал у вас отличный: выходит 2 раза в месяц, всегда свежие новости, не плохой синдик (заметьте:не плохой), Назаров и Гоблин (а ему большое спасибо).
2. Надоели споры Quake3 Vs Ut (ну, я за кваку, sorry влез в спор).
3. Где берете такие обои (может, вышлите).
- 4 Какие Rpg выйдут в ближайшее время?
5. И еще я хотел бы переписываться с геймершами и геймерами.

До встречи!

Андрей aka Archangel (теперь Reaper)

E-mail: reaper@nursat.kz

Очень люблю лаконичность. Первое, второе, третье — и всего делов. Не буду отступать от традиций и отвечу в стиле Андрея aka Archangel'a, ныне Reaper'a).

1. Спасибо и тебе, будем стараться.
2. И нам эти споры, признаемся, чертовски надоели.
3. О каких обоях, собственно, идет речь?
4. Гм... На PC в ближайшее несколько месяцев нам останется наслаждаться Diablo 2, Vampire Redemption и Iceworld Dale. Обладатели приставок зато могут ждать Eternal Arcadia, Final Fantasy IX и Grandia 2.

5. Пожалуйста!

Здравствуйте! Создатели уважаемого мною журнала «Страна Игр»!

Вот решил написать вам так как после прочтения очередной «Обратной связи» очень захотелось сказать пару словечек. Мне лично надоели нюни насчет улучшения журнала. Насчет постера вас наверное задолбали. Я не знаю они там игры играют или на постерах любуются. Вот я, например, прости меня Аллах, хотел перестать покупать «Страну» и читать только «Хакер» (сами понимаете в 9-м классе больше тянет на программирование, чем на игры). Но потом подумал, что я небуду знать, когда например выйдет новый авиаим и продолжал вас покупать. Я люблю ваш журнал за информативность, а не за постер и за оформление рубрик. В вашем журнале печатаются о играх, которые можно покупать, и это главное. А теперь вернемся к «Связи». Наверное люди, которые туда пишут, о душевных проблемах, чем об игровых. Вот большинство писем о том что игры надоели, ностальгия сразу начинается, разработчики фуфло и т.д. Больше ноют кажется, чем играют. Нормальный геймер прочитает статью про свою игру, купит, поиграет. Не понравится — не будет играть. А ко-

му-то лишь-бы в «Связь» попасть — поиграет, не понравится, напишет. Лучше-бы вопросы писали, чем романы М.Ю. Лермонтова.

А теперь перейдем к самому радостному событию! Вот читал я как то про авиаим в обзоре, про Фланкер 2.0, и подумал, что уж больно стиль знакомый: «Лечу я как-то». Потом посмотрел кто автор, а тот оказывается Александр Черных а.к.а Holod. Я то думал, что вы дорогой остались в «Хакере» жить. А вот обзора про Jane's USAF и Jane's FA-18 я что то не видел. И, пожалуйста, не куда не убегайте, а то обзоры про авиаимуляторы у Вячеслава Назарова не сильно получаются.

ВОПРОСЫ:

- 1) Что то меня из Фланкера после заставки в Масдайд(ВИНДОС) выкидывает, хотя своп у меня два гига.
- 2) Случайно Дмитрий Эстрин в «Хакере» перейти не может?
- 3) Какие .ru сайты посвящены созданию 3D игр?
- 4) Там Team Fortress 2 не отменили случайно?
- 5) Какие авиаимы посоветуете взять (не считая космических симуляторов)
- 6) Могли бы вы создать рубрику по созданию игр? Типа «Мастерской» у «Хакера».

[napalm] мыло: napalm18@chat.ru
Almaty, Kazakhstan.

Да и никаких МАИЛ бомбаров, а то от моих троянов не отбьетесь!!!
Gameland & Xaker RULEZZZZZZ forever!

Алты Умаев

На самом деле, мы очень хорошо понимаем, насколько важен для многих большой и красивый постер. Собственно, именно поэтому мы и решили исправить свою недоработку. Кроме этого не понимаю, как связан 9-й класс и исчезновение интереса к играм. Многие из нас давно закончили школы и ВУЗы, однако программирование программированием, а играть и получать от этого удовольствие мы не перестали. Именно поэтому многие читатели и делятся с нами своими переживаниями, разочарованиями и радостями. Ничего в этом криминального нет. Что касается авторов «Хакера», которые пишут в «Страну Игр» и, наоборот, то... В общем, случается и такое. Если человек очень хорошо разбирается в предмете разговора, то почему бы не попросить его написать соответствующую статью?

1. В этом случае положение исправят либо патч, либо upgrade машины.
2. Нет, не мечусь.
3. Насколько нам известно, таких сайтов в рунете нет.
4. Нет, не отменили.

5. После «Су-27» вроде бы ничего стоящего и не выходило.

6. На самом деле, такая рубрика существует, просто появляется нерегулярно. Называется она «Лаборатория Папы Карло».

ave a nice day, GameLand! Короче говоря, всей стране, всем кто не забыл, ПРИВЕТ! После прочтения «Обратной связи» 11(68) номера у меня встали волосы дыбом, и когда улеглись сразу же кинулся к компу и написал письмо. Действительно бред, ужасающий бред. Поехали:

Jammer ... сделал ужасающий вывод: Вы за этот период ДЕГРАДИРОВАЛИ, т.е. развивались в обратном направлении... Огромное человеческое спасибо за пояснение, а мы то не знали (наверно в справочнике вычитал определение) смотрим далее: /подобный этому (старому)... подобный тому... этому... новому журналу/. Ты сам то чего-нибудь понял??? Клей, скрепки.., Cd для PlayStation BO! Вот что придумали наши доGАДливые читатели (пока только Джаммер), а давайте еще выпускать картриджи для Dendy с видеороликами PC игр а? Читая далее встречаешь шизовые напоминания о том, что странички бы надо делать БУМАЖНЫЕ, а то чего это они все отражают да отражают свет моего торшера... так и прочитать ничего нельзя.. Бред, как говорится, сивой кобылы. См. конец письма: /Страна, не упусти свой шанс, возьми все-все из этого письма и реализуй.../ ваше дело творить все что в ваших силах???, тогда НЕ публикуйте ТАКИХ писем. спасибо — Андрэй Paranoid /.Я, конечно, понимаю, что большинство читателей играет на ПЦ, а все остальное считает, простите за выражение, полным #&%\$#%&%.../(12 букв?!?!?) Интересный перевод слова Personal Computer ? ПЦ, вставим пару букв...и. Пацак, т.е. инопланетянин (из х/ф Кин-Дза-Дза), смотрим далее: /Возможно, вы сможете каким-нибудь способом сагитировать Sega of Europe на выпуск и продажу у вас и у нас джувилов по ценам 15 бакаизов (хотя лучше, конечно же, 10).../ Какая сила таится в недрах страны игр!!!! не успел прислать письмо и уже ждешь всего как заказывал. Да... это, конечно, интересно. СИ, тогда лично для меня, сагитируй по 5 бакаизов или как там. А лучше по 5 зайцев.. кроликов.., по 5 рублей, в конце-концов.. Смысль письма, кратко и лаконично:»Подайте на пропитание, сами мы не местные, а чужих и сами боимся...» Геймер, ценитель всего прекрасного и нервного! В твоем письме ЕСТЬ неразрешимые просьбы. Наверное ты просто не знаешь, чем занимается СИ на самом деле. Удивлю, не скрою..... Они ПРО ИГРЫ ПИШУТ, а ты то думал. Просто ФИЛЯ, ей богу. Знаешь (это я Андрэй), роли Си распределены следующим образом (я настой-



чиво надеюсь) обозреватели ? обозревают и пишут об этом, редакторы ? редактируют, корректоры (ты угадал!!!) ? корректируют, издатели, как ни странно, издают и продают вигают на рынке журналы. А ты о каких-то НИЗШИХ просьбах, фактически сводящихся к тому чтобы набить свой карман дармовыми прибамбасами и т.д.

— Андрей Данин /Помню, когда в далеком 1997 году «СИ» был добрым.. открываяшь.. и тебе становится так хорошо...:/) Какой ужас!! Кто это написал. И за что такое наказание рубрике «Обратная связь»?

Другие же игры вы и сами хорошо прокомментировали.

Кстати, на постер лучше б девку сфотографировали, а то компьютерная ? не рыба не мясо (игра Dead or Alive). но это не к вам.

А вот еще что. В рубрике начинающего интернетчика ЛУЧШЕ немножко больше рассказать о Java и Perl скриптах.. Об играх

ЖДУ КАЗАКОВ — ЭТО КЛАСС!!! Но это RTS, а вот квестов что совсем не выходит? Хоть название напишите хороших квестов, а то за ними можно здорово отдохнуть после баталий в UNreal или стратегических разработок планов в .. Master of Orion2 (RULE) и Sun, Tiberian Sun.

Ладно, пора заканчивать письмо, и печатать подпись. До встречи с ТОБОЙ, Страна Игр.... Р.С. Пусть НИКТО не приносит близко к сердцу

Карайчев Глеб

knellus@chat.ru

Публикации сего письма предваряли долгие и мучительные размышления. Честно говоря, не люблю я, когда одни читатели начинают критиковать других читателей. Как-то это странно. С другой стороны, если такие письма приходят, значит, это кому-то должно быть нужно. Кроме того, откровенно говоря, со многим в этом письме мне в глубине души пришлось согласиться. Не хотелось бы, правда, чтобы это входило в постоянную практику. Что касается квестов, то нам остается только ждать Escape from Monkey Island и Myst 3 Exile.



здравствуй, Страна Игр!

Я хочу сказать, что ваш журнал я считаю самым интересным из всех журналов про игры. Я много раз встречал в вашем журнале письма, где было написано о разных недостатках в журнале. Я не злой человек но когда я читаю о каких то нелепых недочетах меня пробирает дрожь. Вот я и решил высказать свое мнение о так называемых недочетах .Во-первых, я хочу отметить то что формат журнала, если кто то не успел заметить , стал гораздо лучше. Во-вторых, я считаю что только детсадовец мог сказать что ему не нравятся дырки в постере. В-третьих, хочу отметить что, на мой взгляд , с размерами рубрик все в порядке . Теперь с вашего позволения я задам очень важный для меня вопрос: что-нибудь слышно о новой части Broken Sword? В конце хочу сказать, что Дмитрий Эстрин и Сергей Овчинников мои любимые авторы в «Стране Игр».

С наилучшими пожеланиями, Юра.

Что тут можно ответить? Только поблагодарить Юру за высокую оценку нашей деятельности. А также горгорчить тем, что о новой части Broken Sword я, к сожалению, ничего не известно.

драсте! Пишет вам человек, который получил Internet (не бесплатно, конечно) и решил написать письмо в ваш журнал, так как он этому человеку (мне, то есть) нравится. Не мог написать раньше, потому что не имел ни И-мела ни И-нета, а посыпал письмо из Запорожья (это, вроде, в Украине) аж в Москву глупо, бомж какой-нибудь сопрёт и на макулатуру сплавит! Вот и ждал я 14.06.00, чтобы письмо вам напечатало.

Всегда читал в первую очередь «Обратную связь», но не мог ничего туда написать, а хотелось и про Старкрафт поспорить, и объяснить народу, что Q3A лучше, т.к. мозги больше пригружает и не даёт расслабиться, ну а сейчас получил шанс — так вот беда, спорить уж нету про что! Остаются вопросы задавать и критику ссыпать!

Начнём со второго: Все кричат, мол, хуже журнал стал, хуже! А это всё потому, что игрушек шедеврообразных мало было! Как все пожирали своими воспалёнными умами статьи на пол десятка листов про Planescape TORMENT и рулемные Unreal и Quake 3! А потом опять застой, опять скука и тоска по былым взрывам конкурентов в игровой индустрии. Вот и сейчас опять только и видишь в Обратной Связи, что хуже да тоньше! Не слушайте их! Да вы и не виноваты, вы тут положение никак не улучшите, тут ждать надо и публику слухами о всяких там MW4 и Fallout3 подогревать! (желательно правдивыми конечно!).

Но есть вещи, о которых вам говорят все, нет, даже не говорят, а орут во всЁ горло! А вы, те единственныe, которые МОГУТ это исправить, игнорируете это, да ещё и издеваётесь, мол, задрали. А ведь и правда постер маленький и цвет страниц в некоторых местах отблескивает, да так, что читать невозможно! На счёт постера вы уже ответили в последних номерах, и я надеюсь, что вы все исправите к осени! Но почему дизайнер, не хочет чтобы читатели не корчились, читая очередной шедевр Вашего великого лингвиста Назарова? (привет ему и ящик пива за ваш счёт!)



Читайте
в седьмом номере

Official PlayStation

COVER STORY
PS2: последний отсчет

НОВОСТИ

RULEZ
Итоги Е3

Metal Gear Solid 2
Onimusha

Star wars Starfighter
ZOE

Timesplitters
Summoner
Kessen

Gran Turismo 2000
Big SSX

FIFA 2001

Knockout Kings 2001

Ready 2 Rumble 2

Tekken Tag Tournament

Ridge Racer V

ХИТ ПАРАД

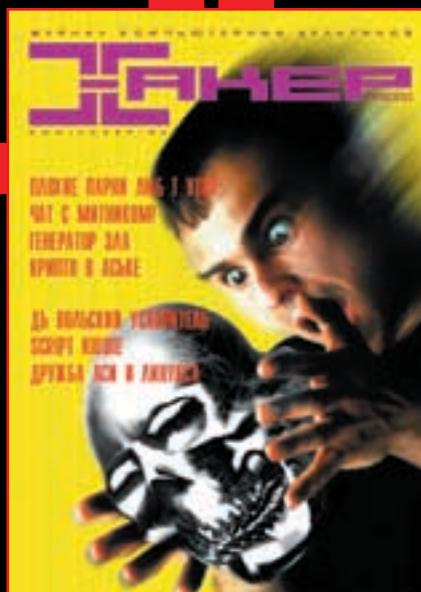
ОБЗОР

Micro Maniacs
Nightmare Creatures 2
Jedi Power Battles
Dukes of Hazard
Jackie Chan Stuntmaster
Crusaders of M&M

ПРОХОЖДЕНИЕ Medieval 2

ПИСЬМА

АНКЕТА



Обзор 3D ускорителей

Плохие парни любят

DonaldDick

Наезд скинов

**Одиго — лучший способ
закадрить девчонку**

Крипто в аське

Как я ломал InfoArt



Боекомплект кул-хацкера

Как создать свой

ICQ-сервер

**Script kiddie — ломаем
скриптами**

Чат с Митником!

Дружба Аси и Линукса

**Генератор зла — все
о вирьлабах**



Возрожденная рубрика

Трепанация

**Firestrom: Хирургическое
вмешательство**



(кроме ящика пива за наш счет, мы, признаюсь, ничего не поняли — прим. ред.). Кстати, вот сам не заметил, как про Назарова вспомнил, нет, споров я про его юмор раздувать не буду (итак, все знают, что юмора много не бывает!), но скажу, что он стал слишком много левого в статьи впихивать, неужели вы его стали использовать как разводящего демагогию умельца? Не должен так талант пропадать! Ну вот вроде по критике и советам всё, далее дело за вами... (в смысле не бить меня кидаться, а исправляться). Кстати Гоблин, ты приводил триксы для Q3 — ценю, но вопрос: как можно с такой графикой после твоего конфига в ЭТО ИГРАТЬ? (вопрос явно риторический), и ещё, Гоблин, раз ты такой спец по Q3, то может быть подскажешь такую штуку: видел я на сайте СИ скриншоты от demo Q3, и заметил, что в отличие от оригиналной версии тени в демке нормальные, а в оригинале круточки какие-то, так вот, не скажешь ли, как нормальных теней в оригинале добиться и как задержать время исчезновения marks со стен мяса с пола? Зачем? Для меня важнее не 120 fps и убитая графика, а мои 45fps и обалденная красотища! (не обижайся только).

Теперь вопросы, на которые вы, как самый народный игровой журнал, обязательно ответите, и за что я Вам буду крайне благодарен.

1.Что поベンчу лучше: система на селероне 566 или на пне втором 400 (в качестве gamestation)?

2.Как с вашего сайта скачать GL апдейт для Q3 (предпоследний, на 800 с чем-то килобайт), вроде все правильно сделал, навёл, нажал, оно тужилось и тут на тебе, полный облом — застыло на пол процесса и никакого результата? (только вы не злитесь на меня, коля я чёто не так сделал, а ОБЪЯСНИТЕ, что понятно неучу было!).

3.У меня такой прикол: когда в ф3а сижу то лестницы и соединения стен вдалеке искрятся и рыхкоят, так вот, это id лентяи или у меня чёто не в порядке? У меня P2 400, 64 (100Mhz), Matrox G400 16mb, система НЕ разогнана, ну и win 98 стоит (в идеальном порядке) и звук на SB 16 Vibra (классная карта, 3 года работает и ничего). В настройках в игры и в свойствах карты все перепробовал — ничего не помогло!

Ну, вроде всё! Спасибо за ответы и до следующего номера!

Moё@:home@lg.marka.net.ua,или
postmaster@lg.marka.net.ua. Пишите.
С надеждой и уважением Евгений

На самом деле, сейчас не такое уж и скучное время. Да рынок PC игр находится в стагнации, и такое его положение мы предсказывали больше года назад. С другой стороны, кризис или застой не может продолжаться вечно, возможно, в ближайшее время мир сотрясет очередная игровая революция. А стремительное развитие консолей? А масса шедевров, которые вышли в последнее время? А Vampire Redemption, Deus Ex, Diablo 2, наконец? В общем, к счастью, нам есть, о чём писать, так же, как вам, надеюсь, есть что читать в «Стране Игр». Постер мы, конечно, исправим, а вот отблески цветов... Господа, честно скажу, не знаю, что делать... Может, вооружить Вячеслава Назарова наж-

дачной бумагой и посадить за «отшукуивание» тираж? К вопросам:

1. В принципе, системы практически равнозначны, и разные тесты будут выдавать разные результаты. Мы бы посоветовали обратить внимание на AMD Duron 600, который описывается в настоящем номере в «Железных Новостях».

2. Не могу понять, где там проблема. Самолично проверил — все работает. Попробуйте все-таки еще раз.

3. Подобных глюков, к сожалению, не способен избежать ни один программист, занимающийся разработкой 3D-игры. Виновата, разумеется, видеокарта, теоретически дело может исправить очередной патч, либо... либо замена самой видеокарты.

А следующее письмо рекомендую к чтению, как отличную и вполне оригинальную статью:

сё-таки Японцы — самые гениальные люди в мире!....

Извините, что начинаю письмо таким образом, однако просто хотелось разнообразить набор ваших раскрашенных заглавных букв. А то только П и З. Однако «Привет «Страна!» не сказать нельзя.

Вот на днях приобрёл 10 номер журнала. Как всегда качественная полиграфия, подробные статьи и обзоры, а главное всё с чувством юмора и дела. Пишу я вам в первый раз, однако пишу по делу. Недавно у нас в Новосибирске заново начали показывать японский мультсериал «Сейлор Мун». Сегодня утром показали последнюю серию первого эпизода, и я сразу схватился за голову. Конечно, в этом сериале без глупости и круглых глаз не обошлось, но вы знаете какой там СЮЖЕТ?!?! Такого сюжета я не видел ни в одном фильме или компьютерной игре! Я смотрю его (сериал) уже в пятый раз, но по окончании каждого эпизода меня посещает такой восторг. И с каждым разом он становится всё сильнее. Это настоящий шедевр! Да с таким сюжетом любой игре успех обеспечен....



Но, однако, перейдём к проблеме. Надоело ходить по уровням, отстреливая тупоголовых монстров, «наслаждаться» качествами движков и хвататься за сердце, когда какой-нибудь из семейства бронированных уродов с яростным криком выпрыгнет из-за угла. Захотелось, чтобы сердце защемило от неожиданного поворота сюжета со смертью персонажа и с крупным изображением выкатывающихся из круглых глаз (а как вы хотели!) не менее круглых слёз. Или с предательством добренько-го дяди, которое уж никак не ожидали. Или, или....

Вот с тех пор то я и стал поклонником игр аниме. С выше описанного сериала для меня всё и началось. Однако на РС этих самых игр катастрофически мало! Игры, конечно, есть, но они имеют маленькое дополнение «Видео» в начале. А знаете почему? Японцы с успехом скармливают круглоглазых героев своей аудитории, восполняя тем самым их природный недостаток? Нет! Всё потому, что слова Японец и Приставка прочно связаны тесными узами экономического, да и исторического брака. Взять такую компанию, как Sony. Она наварила миллионы на своей PS. Поэтому весь игровой рынок в Японии занят приставками (которые намного дешевле остальных экземпляров в других странах) и, соответственно, играми для них. Ну а Япония практически единственная страна в мире производящая анимэ для СВОЕЙ аудитории, которая играет на приставках по выше описанным причинам.

А ведь анимэ становятся всё более и более популярными не только в Японии, но и в других странах! В обычном случае спрос должен рождать предложения, а тут этот закон почему-то не действует! Зайдя недавно в один специализированный и лицензионный магазин, я увидел на стендце под графой Role Playing Game множество дисков. Спросив у продавца (довольно умного и знающего человека) про анимэ, он ответил многозначительное «мм-ммм-мм...». После длительных разъяснений он вытащил мне из огромных коробок десяток дисков. При долгом отборе я выделил из них три, а в дальнейшей борьбе за выживание (тут и журналы ваши помогли) победила игрушка Septerra Core :Legacy of the Creator. Отдельное спасибо за помощь в правильном, как оказалось, выборе Сергею Драгалину и его статье про данную игрушку в номере 23(56)! Игрушка оказалась воистину классной и стильной! А главное сюжет там изворачивался аки эмий (ну а что вы от анимэ хотели)! Разве это не проблема, что достойна называться анимэ всего одна из тысяч????!!

Иногда хочется просто бросить всё и купить Sony PS. Это уже обошлось бы мне дешевле затраченных на интернет денег. Потому что это единственное место, где можно хоть что-то получить от анимэ (видео, музыка...). Черкнуть бы пару иероглифов Японцам, но язык вот у них сложный...Ладно хватит уже о наболевшем. Все проблемы разрешимы, даже эта.

Теперь пару слов о журнале. Не перестаёте вы радовать нас своими статьями. А вот насчёт некоторых событий хотелось бы высказаться отдельно.

1-ое. Понимаю, что очень даже опоздал, но по поводу скандально известных разделов «Коды» и «Прохождение» просто так и тянет написать. Вообще я к кодам отношусь плохо. Они нужны только тем, кому просто хочется похвастаться очередной победой над игрой. Настоящему геймеру, который получает искреннее удовольствие от игр, они не нужны. Но и отвергать их не надо. Вдруг в игре попадётся баг или ну никак не получается пройти какой-нибудь пазл. Вот тогда то и можно использовать код или подсмотреть в прохождение. Главное держать себя в руках!

2-ое. Я, конечно, понимаю вашу любовь господствующим Кваки и Анылы. Но не надо же превращать «Обратную связь» в персональный чат!!!

3-е. Что все вдруг накинулись на Вечаслава Назарова! Хороший он человек и статьи у него классные. Шутки его не понравились? А вы знаете, во что превратился бы этот журнал, да и вообще весь мир без юмора! А шутки у него всегда остроумные и полной едкие. А осуждают их только те, в чей адрес они направлены!

Ладно, пора закругляться, а то у вас места в журнале не останется. Запомните только одно: журнал у вас классный. Спасибо вам за это!

P.S. Вот закончил писать письмо! Сейчас буду с не-

Демо-версии:	Ground Control v1008	Command & Conquer: Tiberian Sun v2.03 Patch	Видео:	Halo	Jet Set Radio (3)	Sonic Adventures 2	Alice in Wonderland	Dreamcast Logo	Ferrari 355	Final Fantasy IX	Half-Life	Paper Mario	Shutokou Battle 2 (2)
Vampire: The Masquerade - Redemption													
Clusterball													
Terminus													
3D Ultra Pinball:													
Thrillride													
SuperChix 76													
Cue Club													
Патчи:													
Icewind Dale Beta Patch													
Terminus v1.4 Patch													
Shogun: Total War Patch													
Half-Life v1.1.0.1 Patch													
Diablo II v1.01 Patch													

терпением ждать 15:30 по нашему времени, чтобы посмотреть начало второго эпизода «Сейлор Мун». А пока попытаюсь разгадать загадку с головой и статуей в Septerra`е (кто играл, знает). В общем, КРАСОТА!!!
Пишите кто хотите! standart@online.sinor.ru
Евгений.

Комментариев относительно самой сути письма не будет. Я, например, от его прочтения получил огромное удовольствие. Надеюсь, вы — тоже. Посему сразу перейдем к ответам:

1. Позвольте не соглашаться. Использование кодов во многом зависит от самой игры. К примеру, многие

16 июля — День металлурга

Тяжелый физический труд (особенно на свежем воздухе) скотиной и зверит человека.

Аксиома «Истина, не требующая доказательств»

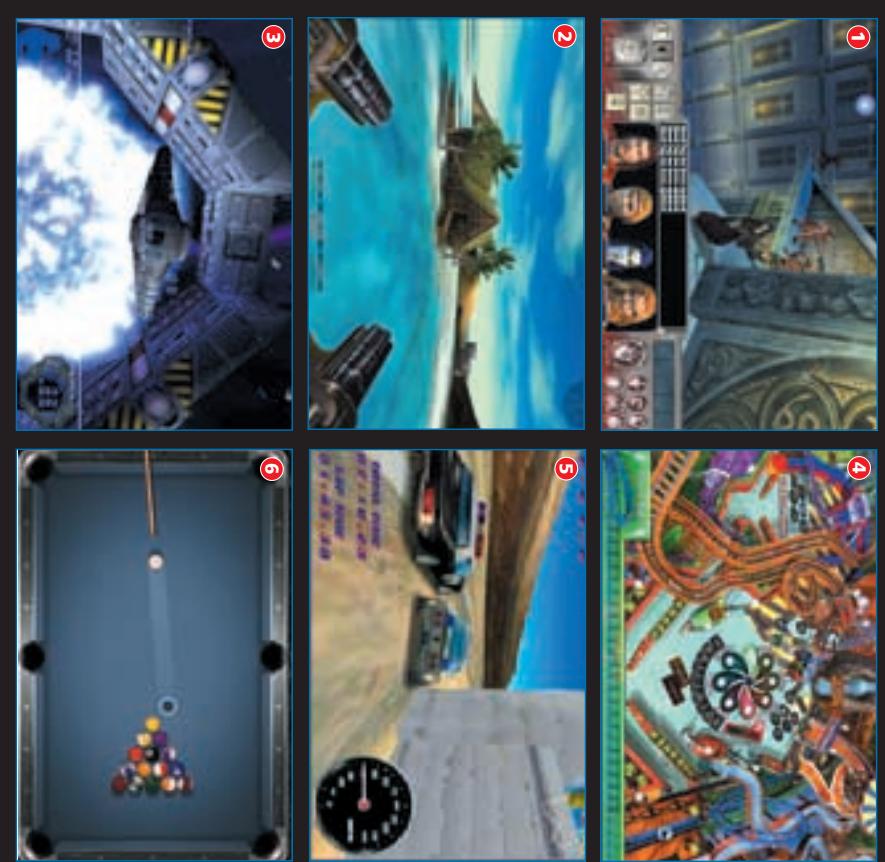
Однажды в студеную зимнюю пору мне довелось беседовать с дворником Зелипукиным. Этот маэстро веника и кудесник совка поведал мне запомнившуюся на всю жизнь душераздирающую историю, как сказал бы философствующий ослик Иа-Иа. Суть ее заключалась в том, что прошлой зимой в Москве выдались на редкость морозные дни и еще более морозные ночи. «Жуткие холода! — говорил Зелипукин. — Люди гибнут! Заметали...»

Не так давно, вновь общаясь за рюмкой чая с этим замечательным человеком и размышая о судьбах Вселенной, я пришел к выводу, что зима и холода являются далеко не единственными факторами, сокращающими численность населения земного шара. В не меньших количествах люди гибнут за металл! Конечно, не в деньгах счастье, но когда они все же есть, это воспринимается гораздо легче. При этом, согласно исследованиям ученых-социологов, существует лишь одна единственная часть общества, которая может выжить при полном отсутствии денежных знаков. Конечно, речь идет о студентах. Но сейчас мы не станем о них рассуждать. Ведь говорим мы о причинах уничтожения людьми друг друга. Да, мрут люди не только за золото и серебро, что вполне понятно и объяснимо, но и за великое множество других металлов. Особенно ярко это проявляется в компьютерных играх, где даже не только человечество, но великое множество других цивилизаций сражаются за право иметь, владеть и распоряжаться запасами полезных ископаемых. Конечно, для того, чтобы иметь работу и не умереть с голodom. Хотя, как известно, от голодной смерти невозможно спастись в принципе. Ее можно только отсрочить. Но многие этого не понимают и, сломя голову, мчаться на рудники свободы.

Однако выкопать ценную руду мало. Необходимо приложить кучу усилий, чтобы превратить ее в массу полезных железяк. И заниматься этим волшебством приходится пролетариям-металлургам. Зачастую процесс их работы бывает незаметен на первый взгляд, но, тем не менее, этим скромным труженикам мы обязаны практически всем, что можем наблюдать в виртуальных Вселенных. Вот харвестер из Command & Conquer потащил новую порцию тибериума в хранилище, в результате чего у полководцев появилась возможность пополнить ряды своих войск еще одним десятком танков. Но наивно полагать, что чудовищные агрегаты могут быть созданы из каких-то кристаллов, так же нелепо, как и считать, что динозавры на Земле вымерли от внезапного похолодания (ведь известно, что так случилось потому, что они не пили пива. Это подтверждает и тот факт, что ни один археолог не нашел пустых пивных бутылок от динозавров.). Лишь благодаря самоотверженному труду незаметных металлургов, которые с помощью тибериума выплавили адские машины, вояки могут продолжать свои жестокие игры. По точно такому же сценарию развиваются события практически во всех стратегиях, где игроки изображают великих комбинаторов, добывая всего лишь несколько видов ресурсов и создавая из них все, что душе угодно. Только работникам металлопрокатных цехов и сталеплавильных заводов, которые обычно скрыты от глаз простых смертных в глубинах движка, обязаны они своим процветанием.

Поэтому заказывая в очередной раз виртуальному заводу партию новых танков или требуя от кузницы новых бронированных тележек, вспомните тех, кому на самом деле придется выполнять львиную долю работы. И 16 июля не запускайте свои любимые стратегические игры. Пусть и виртуальных металлургов будет выходной день в их профессиональный праздник.

Вячеслав Назаров



ДЕМО-ВЕРСИИ:

Vampire: The Masquerade - Redemption

Ура! Буквально через несколько недель после выхода игры Activision дала добро на распространение демо-версии Vampire: The Redemption - Masquerade. С играми такого уровня подобное случается не часто. **1**

Clusterball

В принципе, демо-версия этой игры сильно напоминает отечественный Z.A.R. Правда, в Clusterball напичкана полномочный движок, но в особых отличий, прямо скажем, маловато. **2**

Terminus

Демо-версия Terminus посвящается всем без исключения любителям Elite и Privateer. Правда, надо заметить, Terminus попроще будет. **3**

3D Ultra Pinball: Thrillride

В меру веселый и красивый pinball от Sierra. В принципе, ничего необычного, но хорошенько отдохнуть можно. **4**

SuperChix '76

Аркадные гонки на моделях американских машин 70-х. Весело, быстро

и динамично. **5**

Cue Club

Симулятор биллиарда. Кое-что красиво, однако хотелось бы напомнить разработчикам о том, что наступило новое столетие. Может, пора что-нибудь, наконец, поменять. **6**

ПАЧИ:

Icewind Dale Beta Patch
Terminus v1.4 Patch
Shogun: Total War Patch
Half-Life v1.1.0.1 Patch
Diablo II v1.01 Patch
Ground Control v1008 Patch
Command & Conquer: Tiberian Sun v2.03 Patch

ВИДЕО:

Halo
Jet Set Radio (3)
Sonic Adventures 2
Alice in Wonderland
Dreamcast Logo
Ferrari 355
Final Fantasy IX
Final Fantasy Movie
Half-Life
Paper Mario
Shutoku Battle 2 (2)

коды необходимы для того, чтобы открыть дополнительную трассу, покататься на дополнительных машинках или включить прикольный эффект... Бывает и такое, что люди получают удовольствие не от бесконечных сражений, а от самого сюжета, дизайна, игрового видео... С ними также нужно считаться.

2. Споры эти уже закончились месяца три назад. Однако читатели упорно продолжают слать письма с уже изрядно поднадоевшей просьбой.
3. Привет от Назарова. Он, похоже, с тобой абсолютно согласен.
Спасибо за письмо!



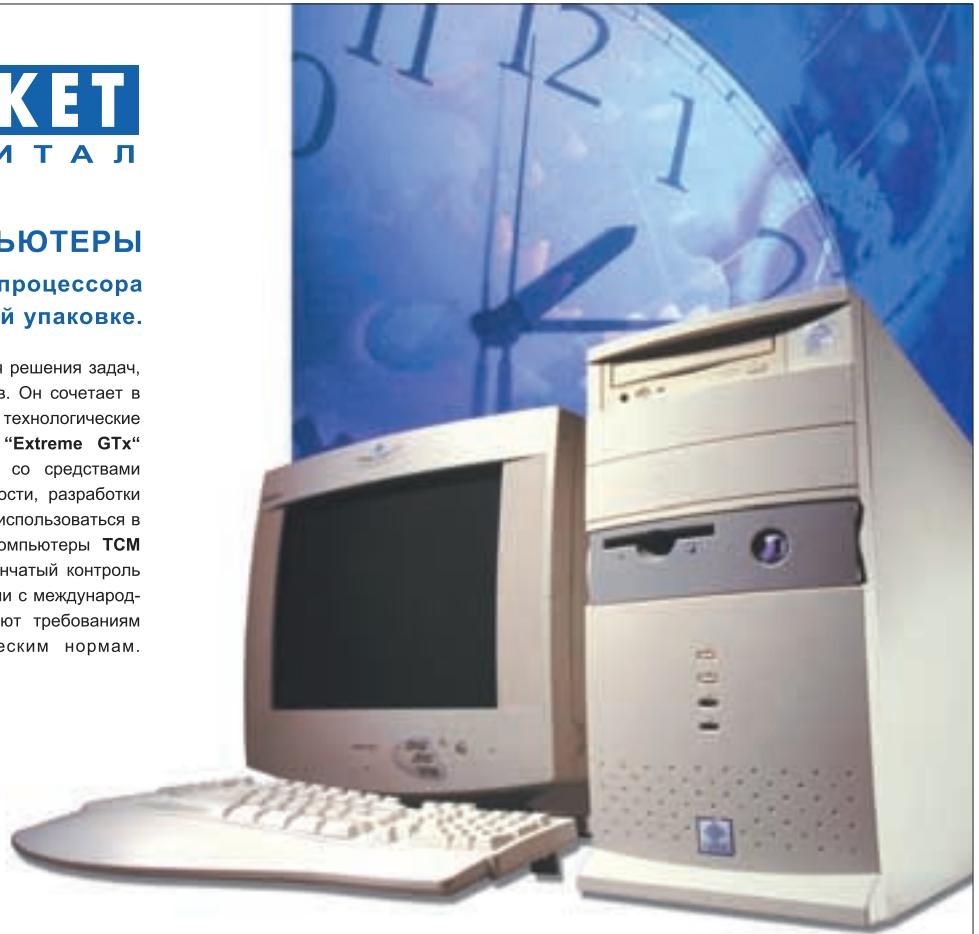
ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
TCM на базе оригинального процессора
Intel ® Pentium ® III в штучной упаковке.

Компьютер TCM "Extreme GTx" - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК TCM "Extreme GTx" обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в качестве высококачественной игровой станции. Компьютеры TCM "Extreme GTx" проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка



pentium® III

TCM "Extreme GTx" Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel ® Pentium ® III
с тактовой частотой 600 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet

- м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095)723-81-30
- м. "Красносельская", ул. Русаковская, д.2/1 (095)264-12-34 264-13-33
- м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095)310-61-00
- м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
- м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095)974-63-37
- м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095)974-60-10
- м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38 (095)784-64-85
- м. "Полежаевская" Хорошевское ш. д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940 23 22
- м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27 (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru

Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru

Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095)214-3162

WEB - сайт: www.techmarket.ru прейс-лист на все оборудование

E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68

Желаете сэкономить время?

Посетите наш Internet магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам доставят в офис
или домой.

www.5000.ru



ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская,
д.10 (816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

- Ярославль "Скан" (0852) 30-2514,22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а
- Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56
- Иркутск "Атон" (3952) 46-7456, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310
- Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35
- Казань "Logis Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34
- Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт.,К.424
- Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а
- Владивосток "Ака-Компьютер" (1232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85
- Казань "Майл" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань Кремлевская 18
- Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56
- Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д.1
- Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д 34а
- Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф.732
- Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г.Красноярск Проспект Мира, 36,оф.510
- Барнаул "Майл" (3852) 36-4575 г.Барнаул Ул. молодежная 3,оф.9
- Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02,-03, 66-5256 г.Ростов-на-Дону, ул.Пушкинская 70, оф.107
- Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г.Екатеринбург, ул.Луначарского 36
- Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г.Омск, ул.Ленина 48

Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation

ЗЕМЛЯ 2150

ВОЙНА МИРОВ



Год 2150 от Рождества Христова. За последнее десятилетие Земля пережила столько катаклизмов, сколько не было, наверное, за всю историю ее существования. Даже по самым оптимистичным прогнозам, в течение нескольких ближайших лет расстояние между Землей и Солнцем сократится более чем на четверть. Из трех существующих Альянсов только один успеет вовремя покинуть умирающую планету...

Русская версия Earth 2150, лучшей трехмерной стратегии года. Еще одна замечательная игра от TORSHOFF INTERACTIVE и фирмы 1С: SNOWBALL INTERACTIVE.

Война и Мир

ГОРЬКИЙ-17

СЕРЕНЫ СОН

+ Полностью трехмерный ландшафт: устраивайте засады, спрятав технику в ущелье, или проложите систему подземных туннелей, которые позволят атаковать ничего не подозревающего противника с незащищенного тыла.

+ Смена дня и ночи: выключайте габаритные огни на танках и под покровом ночи ведите их прямо в сердце вражеской базы.

+ Подвижная камера позволяет не только менять масштаб и точку обзора, но и постоянно следить за особо важными объектами. При этом на одном экране может отображаться информация сразу с трех камер одновременно!

WWW.SNOWBALL.RU/2150

1С

TorShoff
INTERACTIVE

snowball.ru
www.snowball.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров в магазинах Ассоциации «1С:Мультимедиа»

Москва

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девятая сторо-
на, 96-97
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушек»
ул. М. Бирюкова, 17
ул. Маркса, 9, «Дом деловой книги»
Ленинский проспект, 62/1, «КиноПотреб»
Ореховый бульвар, 15, «Алерекс Водолей»
ул. Тверская, 6, стр.1
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
ул. Исааковского, 33/1
Олимпийский проспект, 16
Марксистская, 3, маг. «Планета»
ул. Старокачаловская, 16, ТД «Перекре-
сток в Северном Бутово»,
ул. 8-го Марта, 10
ул. Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
Осенний б-р, 7, корп. 2
Зеленоград, корп. 1106Е
Б. Строчинский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
ул. Смолинская, 24а^а
ул. Борисова, 19, стр. 2, «Бизнес книга»
ул. Башкировская, 21
3-ий Дорбонинский пер., 3/5, корп. 1
Воробьевы горы, МГУ, НИИФ, корп. Высоких энергий
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
ул. Тверская, 25/9
ул. Никитская Красносельская, 45, кв.41
Ленинский проспект, 89

Рязань

Рязанской пер., 2
г. Рязань, корп. 430, стр. 1
ул. Тверская застава, 3
ул. Рукавская, 27
ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В3
ул. Полянка, 28, Дом Книги «Молодая Гвардия»
Университет, 2-й этаж
ВЦ «Горбушка», 2-й этаж
Зубковский б-р, 17, стр.1
Савеловский ВКЦ, В13
ул. Земляной Вал, 2/50
Абакан
ул. Штетинина, 59
Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
ул. Тимир, 7
Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
ул. Депутатская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
ул. Киевская, 965, салон «Урматиу»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Бердичев Пышма
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Ленина, 42
Н.Новгород
ул. Фонтанная, 6, к. 3

Океанский

пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Домодедово
ул. Рабочая, 59A
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Кантовары»
Ижевск
ул. Советская, 8A
Калининград
Ленинградский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Ланграс
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномысск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97

Уфа

ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бугалтера»
Карелия
ул. Карла Маркса, 32
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный салон «Гладиатор»
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орёл
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»
ул. Луначарского, 58
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Гордеевская, 97

Рига

ул. Дзэрбенес, 14, оф. 502 "ANDI"
ул. Кара Барона, 25
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Грандье»
Самара
ул. Чкалова, 15, ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С-Петербург
Лиговский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большой Морской, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарская пл., 3, маг. «Аякс»
Невский пр-т, 28, «СЛП Дом Книги»
ул. Кузнецкая, 21, 3 этаж
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;
Каменостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скакова, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»

Сочи

ул. Советская, 40

Сургут

ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИГ»

Таллинн

ул. Пуане, 16, Компьютерный салон «BEKS»
Axtr, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
ул. Голигоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53
Чебоксары
ул. Хузангия, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wenex»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52, Салон «Аудио-видео»

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «МашинаВремени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной Вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
M-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Марсейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Ильинская, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронный Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВЦ «Веста»; «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валта: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6